

Red Hedgehog



Тёмное и Сырое — это приключение для 4–6 персонажей второго или третьего уровня. В целом, если суммарный уровень всех персонажей будет равен 12, то игроки не должны испытывать каких-либо серьёзных проблем.

Тёмное и Сырое — это небольшая локация на сто комнат, предназначенная для исследований и грабежа. Старая лечебница или монастырь, построенный на невысоком холме, в паре миль от ближайшего поселения. Тёмное и Сырое можно поместить в любой фэнтезийный или исторический сеттинг, примерно соответствующий позднему средневековью или ренессансу.

Тёмное и Сырое написано для использования с *Lamentations of the Flame Princess*, но вы можете развлекаться любым образом. Опубликуйте запись или пост в социальных сетях, как водите это по ГУРПС или Фейт — я запошу на «Страницах отвращения» сигну на собственной волосатой груди.

Ознакомиться с другими нашими проектами можно в паблике Red Hedgehog
(<https://vk.com/club91121207>).

В паблике Страницы Отвращения (<https://vk.com/public69115050>) мы публикуем статьи, отчеты со своих игр, обзоры на интересные модули и системы.



Автор: NathanZutt

Запятых начальник: ArtSavin

Иллюстрации: ArtSavin

Оформление и вёрстка: Анастасия Снегова



г. Благовещенск, 2021 г.

Большое спасибо хочу сказать всей русскоязычной OSR-тусовке.
Вообще всей, вы, ребята и девчата, лучшие.

Ещё раз отдельное спасибо Серёге из Неумелого Гекскроула
за поддержку, Зоеду (или его альтер-эго К. Кроуфорду) за забив,
пинки и мотивацию, Рэду из Подземельного Синдрома за сове-
ты и уточнения, Цирку из Восточных Земель за формирование этого
самого сообщества. И ещё раз всем остальным из нашей секты, кто
ждал, поддерживал, помогал советом, вы клёвые.

Такое же большое спасибо первой группе тестеров, и их заводиле —
Профессору Фикусу из одноимённого канала/паблика.
Эти прекрасные люди: Кирилл Алферов, Ксения Бурханова,
Валерия Юрчак и Савва Савельев.

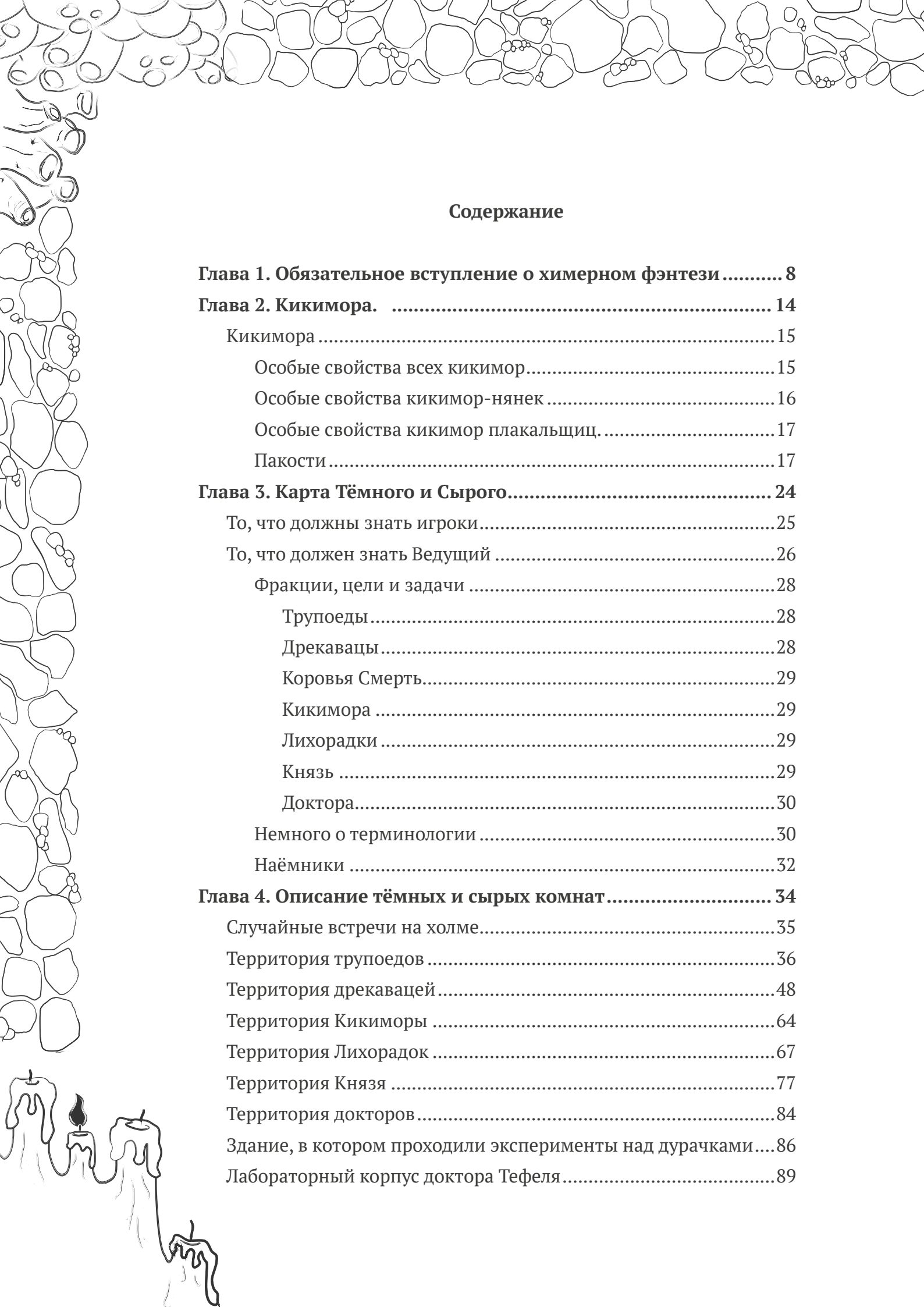
Такое же большое спасибо и второй группе тестеров, также известной
как «ворнхеймская партия»: Егору Рюмшину (Рэдрику из Подземель-
ного Синдрома), Борису и Екатерине Рудницким.

И такое же большое спасибо третьей группе тестеров:
Никите Холодилову, Никите Наквасину, Ивану Девятко и клубу Day20.

И самое большое спасибо моей жене, Анастасии Снеговой, за то что
играет, читает, водит, пиздит шваброй, верстает эту и другие книги
и заставляет заканчивать не законченное.

И котам. Коты у меня просто пиздатые,
хоть они читать и не умеют.



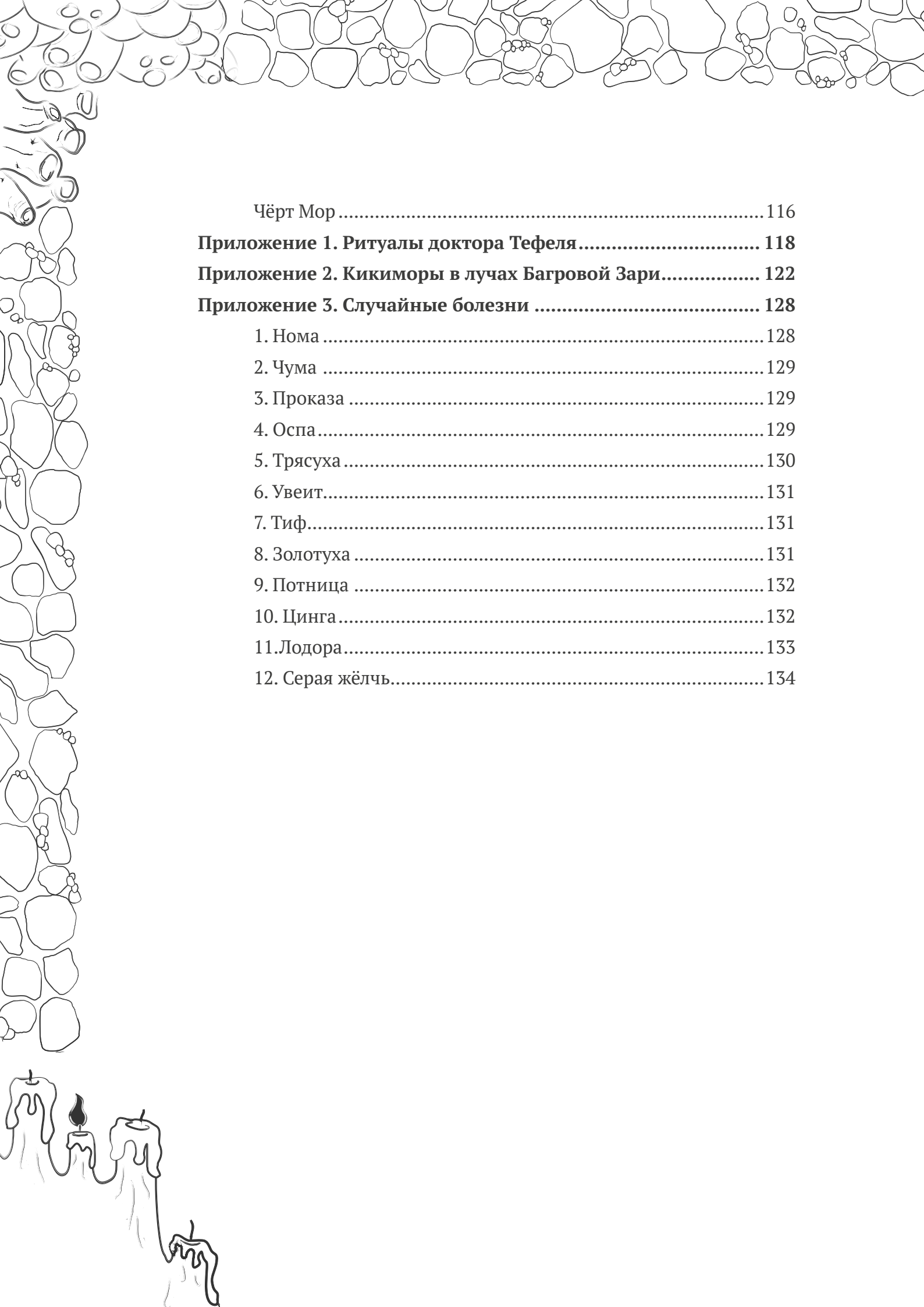


Содержание

Глава 1. Обязательное вступление о химерном фэнтези	8
Глава 2. Кикимора.	14
Кикимора	15
Особые свойства всех кикимор.....	15
Особые свойства кикимор-нянек	16
Особые свойства кикимор плакальщиц.....	17
Пакости	17
Глава 3. Карта Тёмного и Сырого.....	24
То, что должны знать игроки.....	25
То, что должен знать Ведущий	26
Фракции, цели и задачи	28
Трупоеды.....	28
Дрекавацы.....	28
Коровья Смерть.....	29
Кикимора	29
Лихорадки	29
Князь	29
Доктора.....	30
Немного о терминологии	30
Наёмники	32
Глава 4. Описание тёмных и сырых комнат.....	34
Случайные встречи на холме.....	35
Территория трупоедов	36
Территория дрекавацей.....	48
Территория Кикиморы	64
Территория Лихорадок	67
Территория Князя	77
Территория докторов.....	84
Здание, в котором проходили эксперименты над дурачками....	86
Лабораторный корпус доктора Тефеля.....	89

Глава 5. Обитатели Тёмного и сырого 94

Трупоеды	95
Дрекавацы	96
Вопящий Царь	96
Солдаты Князя.....	97
Голова Карлуша	97
Кикимора.....	98
Лихорадки	99
Коровья Смерть.....	103
Сектанты.....	104
Доктора	104
Ассистенты	105
Милая Плесень (гуманоид).....	106
Милая плесень (псы).....	106
Кидора	107
Живой труп.....	108
Чернильное пятно.....	108
Бормотун	109
Голуба.....	110
Устинья	110
Нянечка.....	111
Лихой человек	111
Тупличка.....	111
Гришка	112
Трясуны	112
Лекарь Игнат	113
Князь.....	113
Мария.....	114
Дурачки.....	114
Обдериха.....	114
Егорка	115
Доктор Тефель	116



Чёрт Мор	116
Приложение 1. Ритуалы доктора Тефеля.....	118
Приложение 2. Кикиморы в лучах Багровой Зари.....	122
Приложение 3. Случайные болезни	128
1. Нома	128
2. Чума	129
3. Проказа	129
4. Оспа.....	129
5. Трясуха	130
6. Увеит.....	131
7. Тиф.....	131
8. Золотуха	131
9. Потница	132
10. Цинга.....	132
11.Лодора.....	133
12. Серая жёлчь.....	134



Глава 1

Обязательное вступление о химерном фэнтези

Так вышло, что у многих игроков и Ведущих OSR сейчас ассоциируется именно с weird-фэнтези. Не потому, что нормального классического фэнтези нет — полный рот дженерика разной степени крутости и интересности. Даже я, большой ценитель сидящих в альпийских горах шагающих членов, сейчас включаю в свою кампанию по OSRIC серию приключений с сайта dragonsfoot.org — совершенно нормальных модулей, без летающих по небу цитаделей, рожающих чудовищ на лету. И все же, в сознании, если не массовом то, по крайней мере, обывательском — OSR не НПИ. В смысле, OSR про хуи. Опять не так. В общем, многие привыкли связывать OSR именно с weird-фэнтези.

Представление об OSR, как об игре исключительно в weird-фэнтези, появилось не просто так. Действительно, для людей, не состоящих в нашей секте, самой распиаренной и известной игрой является Lamentations of the Flame Princess. У которой английским на мутно-чёрном написано, что это именно игра посвящённая weird-фэнтези. И если вы хотя бы чуть-чуть погружены в дела секты, вы прекрасно знаете, что любовь к хуям это исключительно индивидуальная черта некоторых авторов.

Однако. Я бы не стал выносить этот вопрос в целую отдельную главку, если бы хотел просто сказать «Не весь OSR контент обязан быть weird-фэнтези». Есть кое-что более важное, о чём я хочу с вами поговорить.

Во-первых. Я тут два абзаца пишу weird-фэнтези, однако с недавних пор стало употребляться и определение «химерное фэнтези». Это калька с украинской википедии, и звучит она люто хорошо. Да и как перевод тоже нормас. Поэтому давайте так и будем дальше говорить.

Во-вторых. Несмотря на то, что Рагги, автор LotFP, на которого я молюсь по вечерам и под портретом которого зажигаю чёрные свечи (а потом меня пиздит жена за нарушение правил пожарной безопасности), как бы открыл массовому игроку то самое химерное фэнтези, он предлагает вплетать химерные элементы в понятный всем и логичный мир. Мол, вирдятинка лучше ощущается на фоне рутинных рыцарей, замков и крестьян. Лучше всего вообще в историческом фэнтези, где нет эльфов, а священники не имеют божественной силы (правда по иным причинам, чем попытки выделить химерные элементы). Согласиться с этой позицией я не могу.

Вопрос химерности тех или иных элементов нужно рассматривать, как мне кажется, с сугубо практической точки зрения. А именно — с точки зрения цели, с которой вы вносите химерность в ваше фэнтези. Подход Рагги, с добавлением дозированной химерности в не-химерные (в целом) сеттинги, служит одной цели — заставить игрока удивляться химерному элементу. Спускаться по данжу, чистить вилкой знакомые коридоры, а потом обнаружить, что за ним ползёт ползучий бог. Фактически, Рагги превращает химерный элемент в аттракцион, одноразовую пугалку-удивлялку. Правильно ли это, спрашиваю я себя?

И нет. Нет в этом, блядь, ничего правильного. Когда мы добавляем в свою кампанию химерные элементы *только* для того, чтобы игроки один раз удивились и, может быть, запомнили этот элемент как диковинку, это не правильно. Потому что, и в этом заключается моя точка зрения, какая бы лютая химерическая ебака не существовала в легендах и преданиях наших средневековых предков (на которых мы ориентируемся,

играя в фэнтези игры), она не удивляла их. Они знали, что это — дичь, и пусть они не были бы к ней готовы (существуй она в реальности), они не испытывали бы тех же чувств, что испытывает герой Лавкрафта, столкнувшись с Непознаваемым. Непознаваемое само по себе продукт двадцатого века, в фэнтези «непознаваемого» быть не может. Человек стремился объяснить всё, не мытьём, так катаньем привлекая к этому весь свой философский, естественнонаучный и религиозный багаж.

Здесь нужно отдельно отметить, что именно weird, как направление фантастики, появился как раз в эпоху Лавкрафта. И даже икона героического фэнтези Говард использовал в ряде рассказов «непознаваемые» элементы, но всё же объяснял их. Древними цивилизациями или старинными проклятиями. Всех интересующихся отсылаю к прекрасному рассказу «Черви земли», это отличный пример.

Но вернёмся к нашему химерному фэнтези. Я убеждён в том, что, когда мы создаём химерный элемент и включаем его в сеттинг, мы должны вводить его и на уровне местных баек и быличек. Не просто слухов, а вполне конкретных элементов фольклора. «Мастер, я знаю что-нибудь о баш-челиках? Да, тебе мать в детстве рассказывала страшные истории о том, как Железный Колдун похищает детей, а служат ему баш-челики». И, при этом, вы не должны бояться помещать химерные элементы в больших количествах. Да, это снизит бу-эффект от их появления, но задумайтесь, так ли ценен этот бу-эффект?

Моей же целью, при написании приключения или региона, является создание интересной для исследования среды. И, поскольку мы уже с вами закармливаем эльфами, баронами и драконами, я прекрасно понимаю, что во многих чистых фэнтезийных сюжетах среду исследовать не интересно. Интересно исследовать сюжет, возможно, персонажей, но не мир вокруг. «Ок, бумер, у тебя дворфы вымирают, я понял, где там уже сюжетная линия с тайной невестой чародея?». И я считаю, что для того, чтобы создать интересную для исследования среду, нужно расширить её за счёт ещё не затасканных образов. Или деконструкции старых, что тоже путь — мне вот товарищ Зоид (<https://vk.com/pnprpg>)

часто указывает на Red Tide с его необычными дворфами. Другое дело, что первый вариант мне, как автору, интереснее. То есть, там, где в нормальном фэнтези игроки с усталым лицом выслушивают истории эльфов о падении их старого королевства, в фэнтези химерном игроки с интересом будут вгрызаться в истории баш-челиков или черепоядов.

Я очень часто включаю в свои фэнтези-сеттинги переработанные легенды разных культур. Так делали все авторы фэнтези, и я не понимаю, по какой причине мы с вами должны перестать так делать, вместо этого перенося в свои игры переработанных чудовищ и народы других авторов, которые, в свою очередь, перерабатывали народы и чудовищ Толкиена, который, в свою очередь, перерабатывал легенды разных культур.

И так получается, что, когда я создаю на основе индийской культуры класс Синих Дев, которые, фактически, индуистская Кали, он кажется химерным элементом. Затем я беру из японской культуры демонов гаки, или переосмысляю орков под более античных стражей мёртвых — и также получаю химерные элементы. В одном из гексов я позволяю себе использовать существо с огромной головой, без глаз, носа и рта — опять же, переработанный образ из японских страшилок. Собирая в одном месте такое множество химерных, якобы, элементов, я не хочу удивить игрока. Я не хочу, чтобы он испытал то, что испытывает человек, нарвавшись на скример. Я хочу, чтобы разные крутые элементы разных культур были в моей игре. Потому что такие элементы делают мою игру лучше, они позволяют игрокам получать удовольствие от исследования мира и культуры различных существ, населяющих их мир.

И я хочу, чтобы персонажи внутри игры знали о том, что рядом с ними живут кикиморы и гаки. Пусть они и не видели их раньше, но у них были сказки и страшные истории, байки охотников и чучело в доме старосты, доставшееся ему ещё от деда. А может быть и вовсе позволить игрокам взять гаку или кикимору как персонажа. Я не хочу, чтобы химерные элементы использовались в моих играх как «диковинки», я хочу, чтобы они были полноценной частью моих игр, как одна из составляющих сеттинга — только в этом случае химерные эле-

менты будут работать на ту цель, что я ставлю перед собой при написании приключения. Только в этом случае они будут расширять, углублять и обогащать пространство для исследования среды. И я хочу, чтобы вы попытались использовать их таким же образом.

В этом приключении представлен новый класс — кикимора. Я не уверен, можно ли назвать её химерным элементом, так как в отличие от той же Кали, любой житель СНГ примерно знает, чего от неё ожидать. Но мне бы хотелось, чтобы вы воспринимали её, ровно как и другие написанные мною «химерные» явления, как полноценного обитателя сеттинга, а не как диковинку.

Nathan Zut, Рассказчик.





Глава 2

Кикимора.

Награда, которая не нужна вашим игрокам

Если персонажи игроков успешно добираются до локации 53, они могут повстречать там безымянную кикимору. Если не вступать с ней в конфликт, кикимора попросит о нескольких одолжениях. Каких именно — можно узнать, сделав броски по соответствующей таблице (приведена в описании локации 53). Если эти поручения будут выполнены, кикимора начнёт проявлять заинтересованность в действиях персонажей. Настолько, что, как только один из персонажей погибнет, игрок сможет взять себе нового с классом «Кикимора». Именно он и описан ниже.

Если группа покинет Тёмное и Сырое до того, как один из персонажей погибнет, кикимора увяжется за ними следом, но не будет попадаться на глаза. Она не станет наёмником или спутником, ей это малоинтересно. Но войти в группу на равных правах ей по какой-то причине хочется. Нельзя быть уверенным в том, что кикимора будет с группой всё время. Она всегда может устать, передумать или попросту потерять интерес к жизни «человечков».

КИКИМОРА

Кикиморы могут путешествовать вместе с другими народами, если им будет дана достойная награда — чаще всего кукла, или даже живой ребёнок, с которым можно будет нянчиться. Вопреки поверьям, кикиморы не топят таких детей и не морят их голодом, а относятся к ним со всей возможной заботой. Эти существа разумны так же, как и люди, хотя очень часто их разум и затуманен горем, утратой и жалостью к себе.

По древним поверьям эти существа заводятся там, где матери оплакивают пропавших детей, а может быть и сами служат причиной их пропажи. Выглядят они как человеческие женщины, на правую половину как молодая девица, на левую — как древняя старуха, вместо ступней у неё гусиные лапы, а на пальцах рук — перепонки. Кожа у них бледная, волосы седые с прозеленью, селятся кикиморы по берегам рек, у топей и болот. Кикиморы мало контактируют с себе подобными, не любят дневной свет, зато отлично ладят с рептилиями и земноводными, даже понимают их язык. Они часто пытаются рукодельничать, играть в куколки и укачивать их, но из этого не выходит ничего путного. Обычно кикиморы селятся и живут поодиночке, и лишь что-то очень серьёзное может заставить их объединиться в какие-то группы. Бывали случаи, когда кикиморы увязывались за людьми, но происходит такое редко. Говорят, кикиморы даже вступают в тёмную армию Аида, что собирается на западе, но, скорее всего, это просто досужие сплетни.

Важно помнить, что кикиморы — не нежить. Это не призраки убитых горем матерей — это живые (вроде бы) существа, которые рождаются из слёз и причитаний.

Особые свойства всех кикимор

Все кикиморы обязаны иметь хаотичное мировоззрение.

Кикиморы не могут утонуть и они могут свободно дышать водой. Однако давление глубоко на дне может легко раздавить их и убить, если вдруг кикимору каким-то образом туда заташат. Кикимора не может провалить проверку, связанную с плаванием.

Проверки скрытности в болотистой местности или вблизи пресных водоёмов имеют шанс успеха 5 к 6 (или 85%).

Когда кикимора надолго поселяется в каком-то месте, там становится сыро, а с годами образуется настоящее болото.

В начале каждого дня игрок должен бросать к6, где 1 и 2 будет означать, что разум его персонажа снова затуманен потерей. Такая кикимора использует особые свойства кикимор-плакальщиц. Если такого не происходит, то используются свойства кикимор-нянек.

Уровень	Необходимо опыта	Очки здоровья (минимум 4)	Паралич	Яд и Смерть	Дыхание	Устройство	Магия	Число навыков
0	-500		14	12	16	12	14	2
1	0		14	12	15	10	14	2
2	1500	+	14	10	14	9	13	+1
3	3500	+	12	8	13	8	12	+1
4	6500	+	12	6	12	7	11	+1
5	13000	+	10	4	11	6	10	+1
6	23000	+	10	4	10	5	9	+1
7	50000	+	8	2	9	4	8	+1
8	100000	+	8	2	8	3	7	+1
9	20000	+	6	2	7	2	6	+1
10+	+13000 на уровень	+1	6	2	6	2	5	+0

Особые свойства кикимор-нянек

Кикиморы могут общаться с рептилиями и земноводными, как если бы те были людьми (бросок реакции и другие проверки социальных взаимодействий работают как обычно).

Модификатор обаяния кикиморы удваивается, когда применяется во время броска реакции при встрече с дикими животными. Модификатор обаяния кикимор не может быть отрицательным.

Кикиморы получают навыки специалиста (или воровские навыки) на каждом уровне. В отличие от настоящих специалистов (и людей вообще), кикиморы начинают со значением навыка 0. Также, когда игрок заявляет использование такого навыка, он не бросает к6. Вместо этого, Ведущий бросает к10 и сверяется со списком пакостей. Значение навыка прибавляется к результату броска.

Кикимора может применять навыки специалиста лишь один раз в день, на уровень. Однако, если Ведущий выбрасывает по таблице пакостей результат 9+ (проверка пройдена успешна и пакостей нет), попытка использования навыка не тратится.

Особые свойства кикимор плакальщиц

Кикимора не может ни с кем разговаривать в таком состоянии. Она всё время только плачет, всхлипывает и причитает. Все, находящиеся рядом с ней и способные слышать, считают свои спасброски худшими на 1 уровень. Персонажи нулевого уровня никаких проблем не испытывают.

Кикимора не может пользоваться оружием или инструментами в таком состоянии, однако её ногти отрастают на несколько дюймов и наносят к4+2 урона. Более того, кикимора получает бонус атаки, аналогичный бонусу атаки воина того же уровня, что и она.

Кикимора может громко кричать, но не больше двух раз в день на уровень. Крик наносит всем живым существам в радиусе 60 футов от кикиморы 2к6+уровень кикиморы урона. Успешный спасбросок от дыхания снижает урон в два раза. Шлем снижает урон ещё на 1. Залепленные глиной уши ещё на 4.

Пакости

Бросайте к10, когда игрок собирается применить навык специалиста. Игрок не должен знать, какая же пакость приключилась в этот раз. Все существа, которые призваны пакостями, остаются в том месте, куда их призвало, за исключением случаев, когда прямо сказано обратное. 10 на к10 означает ноль.

Для всех категорий навыков

- 1–3. Уникальный провал.** Проверка провалена и происходит нечто экстраординарное и магическое. Примеры таких необычных провалов — ниже. Ведущему придётся придумывать новые уникальные провалы каждый раз, когда они выпадают.
- 9+. Настоящий успех.** Ничего страшного не происходит и Пакостнику удаётся проверка навыка. Также эта «попытка на день» сохраняется — Пакостник может и дальше пытаться использовать навыки специалиста.

Навыки, связанные со скрытностью (Stealth, sneak attack, move silently, hide).

- 4–5. Обычный провал.** Пакостника обнаруживают, погода стремительно портится. Начинается дождь или метель или, наоборот, приходит ужасная духота. Дурная погода будет держаться $k6+1$ дней.
- 6. Не совсем провал.** Пакостника замечают и проверка навыка считается проваленной. Однако в течение $k3$ раундов после этого на помощь пакостнику приходит случайная группа существ из подходящей для этого таблицы случайных столкновений.
- 7. Обычный успех.** Пакостник скрывается во тьме или пробирается мимо врага, однако он оставляет за собой мокрые следы.
- 8. Осложнённый успех.** Пакостнику удаётся скрыться, после чего на его коже выступает алая сыпь. Сыпь мешает пакостнику спать, и в течение $k3+1$ дней он не восстанавливает очки здоровья отдыхом. Сыпь не заразна.

Навыки, связанные с механизмами и устройствами (open locks, remove trap, tinker).

- 4–5. Обычный провал.** Механизм ломается, ловушка срабатывает и начинает истошно кричать (Ловушка или Пакостник — на выбор Ведущего). Делайте новую проверку случайной встречи, но повысьте шанс в два раза. Пришедшие на шум не могут быть ошарашены.

6. **Не совсем провал.** Механизм ломается, окончательно и бесповоротно. Со временем — к6 дней — он оживёт и превратится в Крошку Голема (КЗ 14 или 6, КХ 1–1, имеет 3 к 6 (50%) шанс на успех в «родном навыке»). Крошка Голем найдёт Пакостника в течение к4х (число миль, отделяющее его от Пакостника) дней. Крошка Голем превратится обратно в сломанный механизм, когда успешно использует свой навык. «Родной навык» — это либо tinker, либо open locks, либо remove trap. Зависит от того, чем Крошка Голем был до знакомства с Пакостником.
7. **Обычный успех.** Пакостник успешно справляется с механизмом, однако этот механизм навсегда выходит из строя и покрывается ржавчиной.
8. **Осложнённый успех.** Пакостник успешно справляется с механизмом, после чего случайное оружие одного из членов его отряда ржавеет и получает –2 на попадание. Очистить его можно за к2 хода.

Навыки, связанные с наблюдательностью и осторожностью (spot, search, bushcraft, architecture)

- 4–5. **Обычный провал.** Пакостник не замечает скрытого и из его инвентаря также исчезает случайный предмет. Если у пакостника ничего нет — случайный предмет исчезнет из инвентаря случайного члена его группы.
6. **Не совсем провал.** Пакостник проваливает проверку и не обнаруживает ничего. Однако место, в котором был секрет (засада, потайная дверь, что угодно) начинает расцветать. Через к4+4 раунда раскроется первый бутон цветка (даже в подземелье), а через к4+4 дней на этом месте будет либо большой кустарник, либо цветущий яркий плющ. Кустарник или плющ плодоносит каждое полнолуние и с него можно снять к4 волшебных ягоды. Каждая волшебная ягода восстанавливает 1 очко здоровья или исцеляет одну болезнь.

7. **Обычный успех.** Пакостник замечает нечто скрытое, однако в радиусе сорока футов от него портятся все припасы и рационы.
8. **Осложнённый успех.** Пакостник замечает нечто скрытое, после чего все верёвки, тетивы, поводья и прочее спутываются в ужасные узлы. Чтобы распутать такой узел (то есть один предмет привести в готовность) нужно потратить $k4$ хода.

Прочие навыки, связанные с координацией (climb, pick pocket)

- 4–5. **Обычный провал.** Пакостнику не удаётся задуманное. В случайном рациионе (бросайте $k6$ каждый раз, когда кто-то ест, и на $1+$ число уже съеденных рациионов — это тот самый рациион) обнаруживаются иголки. Они наносят $2k4$ урона.
6. **Не совсем провал.** Пакостник проваливает проверку и, если это была проверка карманной кражи, в кармане цели появляется золотая монета. Если же это была проверка лазанья, то в том месте, откуда сорвался Пакостник, появляется волшебный плющ.
7. **Обычный успех.** Пакостнику удаётся задуманное, однако $k12$ насекомых теперь живут на его одежде.
8. **Осложнённый успех.** Пакостнику удаётся задуманное, после чего его в течении $k3$ дней преследуют насекомые. Они мешают спать и группа не восстанавливает здоровье на отдыхе. Однако насекомые предупреждают об опасности, и шанс ошарашить группу меньше на 1.

Примеры уникальных провалов:

Скрытность 1: Пакостника замечают, и в этот момент все помещение заливают неровным фосфоресцирующим светом, или же на небо напoлзают тяжёлые тучи. В первом случае, по всему помещению прорастают светящиеся грибы, разгоняющие темноту. Во втором — видимость либо ухудшается незначительно (днём) или очень сильно (ночью, когда тучи закрывают собой звёзды и луну).

Скрытность 2: Пакостника замечают, в мире рождается один новый демон. Этот демон будет знать имя Пакостника, и если на любой

проверке случайной встречи выпадет число, равное числу, которое прямо сейчас назвал игрок за Пакостника (от 1 до 20), эта случайная встреча заменяется встречей с демоном. Демон хочет или убить Пакостника, или завербовать его в армию Тьмы, в зависимости от проверки реакции.

Механизмы 1: Механизм ломается, после чего из его сочленений начинает сочиться болотная вода. Из одного механизма в течение 24 часов выливается часов достаточно воды, чтобы затопить запертое помещение 10×10 футов.

Пиявки не наносят урона, но, присосавшись, будут давать -1 на все броски, пока их не снимешь. Болотные змеи имеют КЗ 10, 1/2 КХ, и урон кЗ.

Если помещение больше, то вода равномерно распределяется по полу. В любом случае, есть 1к8 шанс того, что в воде будут пиявки или болотные змеи (кб тварей). Вода перестаёт течь спустя кб+6 дней.

Механизмы 2: Пакостник ломает замок, а вместе с этим ломает и одну из мачт на корабле, что повезёт этого персонажа в будущем. Ведущий должен будет нанести кб корабельного урона судну, на котором будет плыть персонаж, во время первого же боя. Если в вашей кампании не планируются морские путешествия, нанесите урон повозке или, на худой конец, самому Пакостнику. Только лошадам ноги не ломайте в модулях, Бога ради.

Наблюдательность 1: Пакостник проваливает проверку, после чего на том месте, где находится секрет, вырастает плотоядный цветок. Цветок атакует ближайшие к нему цели (так что, скорее всего, это либо сидящие в засаде враги, либо сам Пакостник), и прорастает в течение кЗ+1 раунда.

Плотоядный цветок имеет КЗ 12 или 8, КХ 1+2, обычную атаку с уроном к4+1 (укус) или дальнюю атаку на 30 футов ядовитой колючкой (спасбросок от Парализации или паралич на кб минут).

Наблюдательность 2: Пакостник ничего не видит в течение кб+6 ходов. Через к8 дней к Пакостнику придёт посыльный от «друга», который попросит одолжить его глаза ещё на некоторое время. Если согласится — Пакостник вновь лишится зрения на кб+6 часов, однако взамен получит случайный волшебный предмет.

Если этот вариант выпадает достаточно часто, «друг» может передавать с посылным дружеские пожелания и даже небольшие подарки, вроде кексика из червяков.

Ловкость 1: Пакостника ловят за руку или он падает вниз. В любом случае, через $k6+1$ дней человек, которого он хотел обокрасть, заболевает болотной лихорадкой, стена дома, по которой Пакостник хотел залезть обваливается, и даже скала начинает медленно разрушаться. На ней появляются трещины, и в этих трещинах заводятся мерзкие твари (какие именно, на усмотрение Ведущего).

Ловкость 2: Пальцы Пакостника скручивает в параличе, а из-под его ногтей вырываются древесные корни, которые цепляются за поверхность (при попытке взобраться) или карман (при краже). Паралич отпускает только через $k4+1$ раунда.





Глава 3

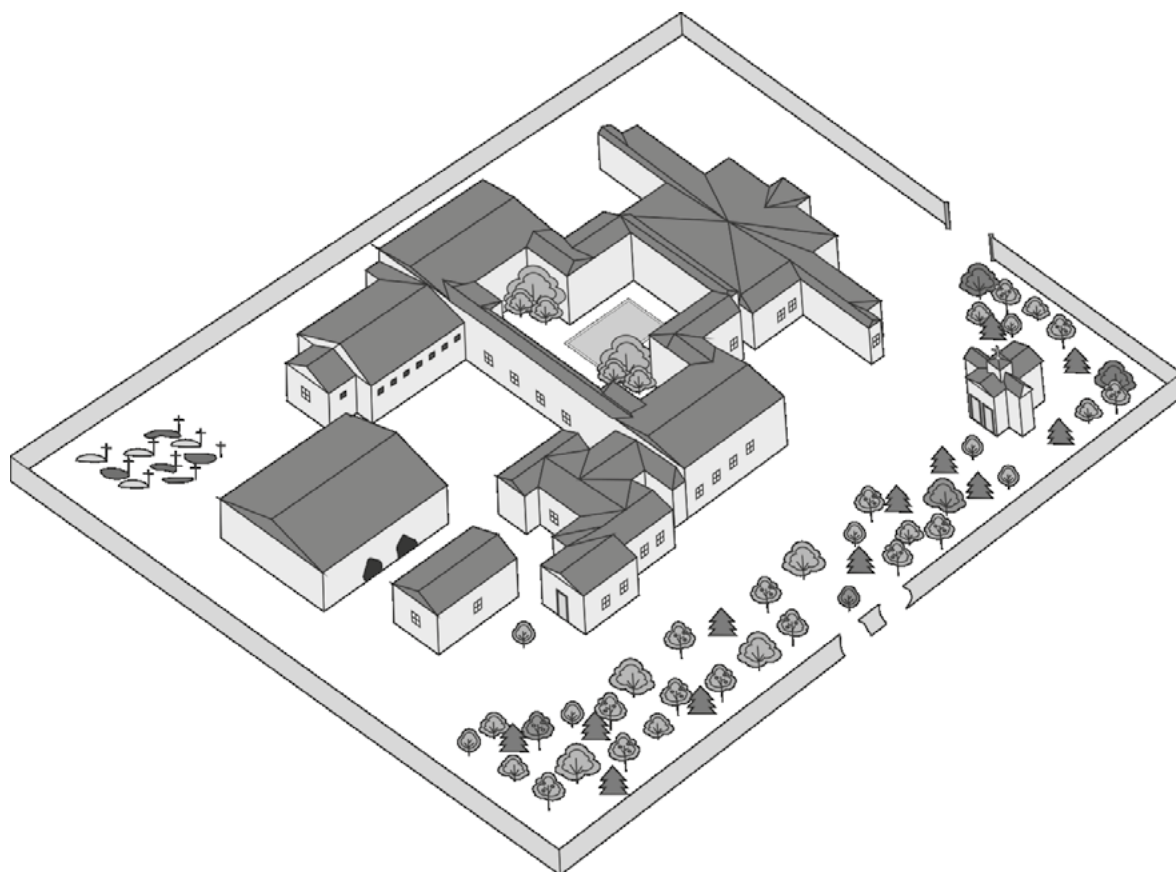
Карта Тёмного и Сырого

«В XVII веке в Москве возникли гражданские больницы. В середине XVII века (1650) боярин Фёдор Михайлович Ртищев частично на собственные средства, частично на пожертвования создал в Москве первую гражданскую больницу на 15 коек. В 1682 г. был издан указ построить в Москве две шпитальни, или богадельни, для призрения убогих. «А для лечьбы их во всякой нужде надобно, чтобы у них был приставлен дохтур, аптекарь, да лекарей человека три или четыре с учениками и аптека небольшая»... Одну из этих больниц на Гранатном дворе у Никитских ворот предполагалось использовать как медицинскую школу. «Чтобы в больнице и больных бы лечили, и лекарей бы учили. Сочетание задач — лечение больных и обучение врачей...»

Мультановский М. П. «История медицины»

ТО, ЧТО ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ИГРОКИ

Много лет назад один из местных князьков — недостаточно богатый, жестокий или везучий, чтобы закрепиться в столице — вернулся в эти земли, чтобы обустроить семейные угодья, заброшенные после смерти старших братьев. Этот князь, несмотря на то, что при дворе себя никак не проявил, в остальном был человеком выдающимся, и все, кто знали его, были преданы ему до гроба. Князь реставрировал давно пришедшее в упадок поместье, стоящее на высоком холме, а затем... пригласил священников, знахарей и врачей, чтобы превратить это место в приют для больных.



Больница, которая была таким образом устроена, совмещала в себе и хоспис, и лепрозорий, и лечебницу для душевнобольных — скорее из невежества врачей и священников, а не из-за какой-то особой цели. Никто не знает, что толкнуло князя на этот благородный шаг — приближение ли собственной смерти, гибель его старших братьев или какие-то

другие события, случившиеся в прошлом и оставившие глубокий отпечаток в его душе. Мы знаем лишь, что много лет назад в этих краях была основана безымянная лечебница для всех нуждающихся — чаще всего, конечно, для солдат, купцов и дворян, но и зажиточные крестьяне бывало лечили свои недуги в этих стенах.

Лечебница закрыла свои двери более пяти лет назад, после страшной эпидемии. В то время в этих краях свирепствовал голод, а метели бушевали такие, что люди могли замёрзнуть насмерть, выйдя за дровами во двор. Князь вывесил на окнах, выходящих к деревне, белые простыни с двумя написанными на них словами «Мор. Еды». Староста раз в неделю оставляет на холме несколько корзин с пищей, которую забирают люди князя, чьи лица и руки замотаны в грубые тряпки. Иногда крестьяне видят, как эти люди сражаются с трупоедами, не давая им разбредаться по округе. Местные стараются держаться подальше от холма.

Небольшой и лихой отряд, вернувшийся то ли с войны, то ли с разбойничьего промысла, оставил в деревне лошадей, купил верёвок и припасов, после чего двинулся в лечебницу. Ночью вернулся лишь один из смельчаков — весь он был вымокший с ног до головы, и дрожал. Умер он ещё до рассвета, и до самой смерти смеялся и говорил что-то о сокровищах старого князя.

ТО, ЧТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ ВЕДУЩИЙ

За год до начала эпидемии князь выписал себе доктора с западных земель — куда более развитых и богатых. Если вы помещаете события «Тёмного и Сырого» в реальный мир, то, скорее всего, это будет доктор из Богемии, Швабии или другой провинции Священной Римской Империи. Доктор Тефель, именно так звали иностранца, привёз с собой небольшой штат ассистентов и сестёр, после чего занялся улучшением работы лечебницы.

Однако он прибыл в варварское восточное государство не из-за желания помогать местным солдатам и дворянам, и даже не из-за денег. Доктор Тефель был влюблён в науку, и любовь к науке привела его на родину Ли-

хорадок — двенадцати сестёр, каждая из которых своим поцелуем даровала либо симптом, либо болезнь целиком. Доктор Тефель изучал местные божества и духи болезней, после чего попытался призвать их, чтобы пленить и изучить. Ему удалось это сделать дважды, приманив к лечебнице сестёр Лихорадок, а позже — и Коровью Смерть. Однако пленить их доктор не смог. Вместе с этими существами (демонами, богами, духами — как вам угодно) в лечебницу пришёл и ужасный мор. Мор этот не убивал, а напротив — даровал ужасную форму бессмертия, из-за которой человек просто не мог умереть. Доктор Тефель вместе со своими ассистентами укрылся в южном крыле, спрятавшись и от гнева князя, и от собственной совести. Он всё ещё посылает отряды своих помощников наружу, не теряя надежды подчинить себе сестёр или Коровью Смерть.



Князь и по сей день живёт в лечебнице, укрывшись в западном крыле вместе со своими слугами. Он жив и обладает иммунитетом к болезни, что истребила почти всех пациентов больницы. Именно князь повелел запереть двери лечебницы, умертвить обитателей детского блока и задушить тех немногих младенцев, что находились в лечебнице. Князь, человек набожный и совестливый, увидев, что мор не убивает, а превращает в разумную нежить, решил спасти души детей, убив их до того, как мор доберётся до несчастных. Также он строго настрого запретил кому-либо покидать пределы лечебницы, чтобы не распространять заразу дальше. Князь ненавидит доктора Тефеля, но не решается рискнуть жизнями своих немногих слуг и напасть на врача. Он регулярно совершает вылазки, снижая поголовье трупоедов и дрекавацей, надеясь на то, что это помешает им разнести заразу дальше из больницы. В последнее же время чудовищ стало слишком много, а люди князя ослабли и устали.

Лихорадки нашли себе прибежище в тёмном и сыром восточном крыле — там держали душевнобольных, и с ними сёстры поладили. Коровья Смерть бродит по коридорам там, где ей вздумается.

Убитые по приказу князя дети не покинули лечебницу. Их души покрылись плотью и кожей, надели маски и обернулись чудовищными людоедами-дрекавацами.

Со временем в лечебницу пришли и трупоеды из ближайших лесов. Этих существ манит сладкая мёртвая плоть и нектар костного мозга, поэтому они и поселились в уже заброшенной больнице.

Мор, что бродит по больнице, сидит на спине у доктора Тефеля. Это чёрт, которого зовут Мор, и который радуется тому, что некогда добрый доктор стал трусливой тенью самого себя, не способной взять ответственность за свои преступления. Мор опасен, хитёр и жесток. Его власть, хоть и не безгранична, но очень велика. Милая плесень также его рук дело.

Фракции, цели и задачи

В лечебнице сейчас четыре достаточно сильных группировки и несколько существ, ещё не втянутых в эту борьбу за территорию и пищу.

Трупоеды

Человекоподобные гуманоиды с серой кожей и покрытой густой шерстью спиной. Их цели: отбить как можно больше комнат у дрекавацев, да почаще притаскивать из деревни под холмом скот, а то и сладких человечков. Конкретной задачи эти существа себе не ставят и просто борются за выживание и улучшение условий жизни.

Дрекавацы

Внешне они похожи на детей лет семи-восьми, замотанных в рваные тряпки. На лицах у них большие маски из кожи и волос, изображающие жутких зубастых тварей, покрытых шерстью. Их цели: чаще кушать, не пускать проклятых трупоедов в свои земли, защищать сон мамы и приносить дары Коровьей Смерти, чтобы она их не трогала. Задача дрекавацев — пробудить Вопящего Царя, что набирается сил в одной из палат. Когда он проснётся, то поведёт дрекавацев на захват всей лечебницы.

Коровья Смерть

Дух (демон, божество) гибели скота, живущий в лечебнице. Таких духов множество, и то, что одна Коровья Смерть привязана к больнице, ничего в мире не меняет. У него нет целей и задач, это лишь блуждающее по коридорам воплощение гибели. Коровья Смерть лишь кажется разумной.

Кикимора

Это существо родилось почти сразу же после того, как многих детей умертвили по приказу князя. Неизвестно, кто оплакивал смерть этих несчастных, и почему князя не остановили. Кикимора живёт у маленького пруда в саду. Её задача — покинуть это печальное место, но она не может бросить дрекавацей. Кикиморе искренне жаль этих созданий. Промежуточных же целей у кикиморы много, и они приведены в пункте 53, описывающем пруд.

Лихорадки

Двенадцать сестёр призваны доктором Тефелем и привязаны к двенадцати сумасшедшим из восточного крыла, которым сёстры не дают умереть. Лихорадки рады новому дому и они с радостью остались бы в лечебнице навсегда, однако соседство с Коровьей Смертью и докторами их не очень радует. У них нет целей, ведь они — воплощённая беда, а не разумные существа. Хотя и могут таковыми показаться.

Князь

Вместе со своими немногочисленными слугами, по какой-то причине не затронутыми эпидемией, князь влачит жалкое существование в западном крыле. Он давно бы покончил с собой, если бы был уверен, что эпидемия точно не вырвется за пределы больницы. Поскольку поставок из деревни и пищи из сада Кикиморы не всегда хватает, да ещё недавно погибло много хороших воинов, нужных для обороны, выживать Князю всё сложнее и все свои усилия он сосредотачивает на этом.

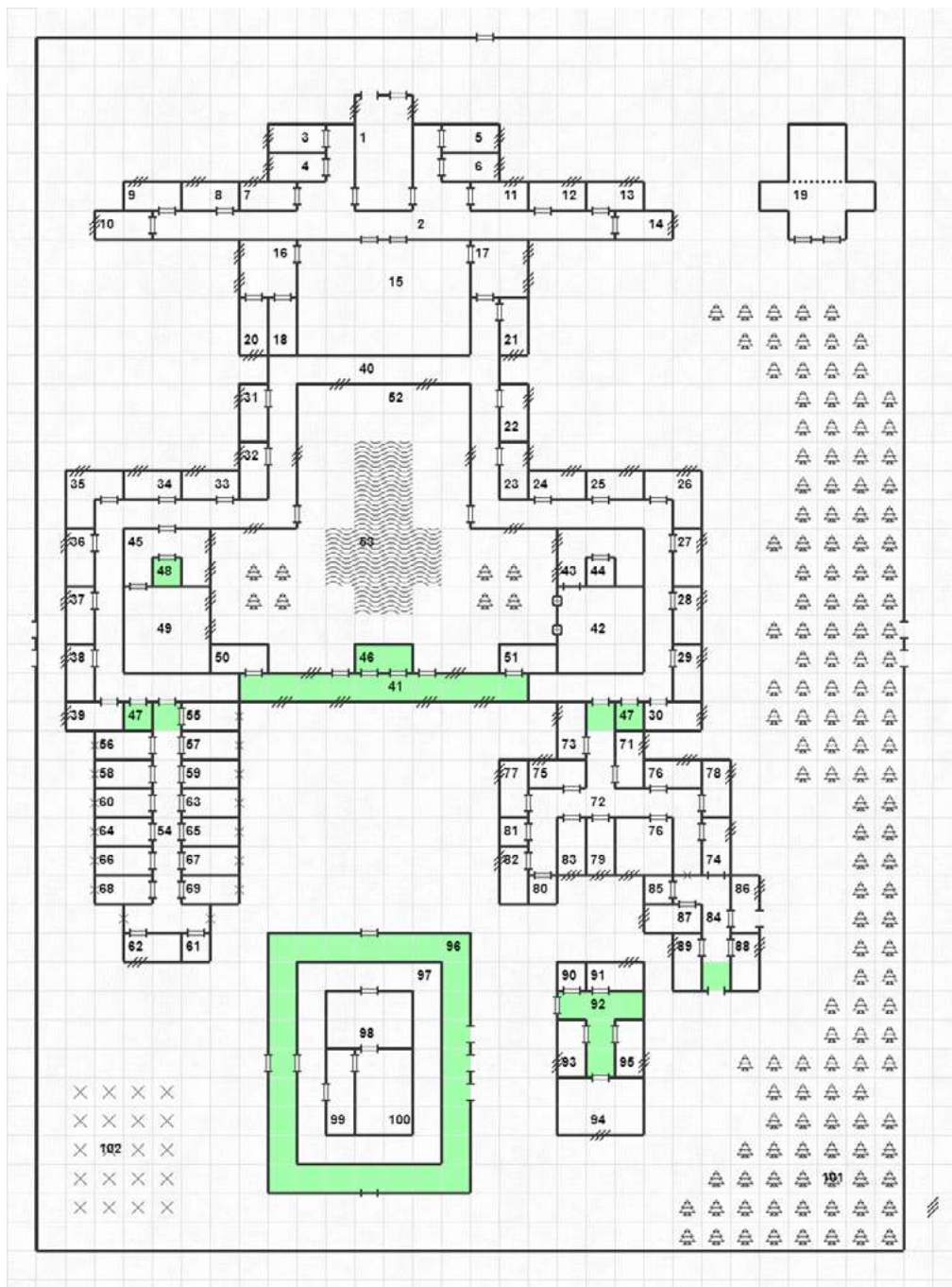
У него просто не осталось сил и людей для очищения лечебницы. Он не ставит перед собой задач, потому что лишён надежды, но, если она появится, задачей князя может стать уничтожение докторов, лихорадок и Коровьей Смерти, а то и самого Мора.

Доктора

Когда-то они были людьми, но сейчас это лишь их гротескные копии, одетые в плащи из собственной кожи и забивающие ноздри особыми травами, не позволяющими болезням проникать в их мутировавшие тела. Они живут в южном крыле, продолжают ставить эксперименты и даже выходят за пределы лечебницы — ловить местных, чтобы ставить опыты уже на них. Доктор Тефель уже не человек, но он все ещё надеется, что найдёт способ пленить и подчинить себе призванных духов, демонов или божеств.

Немного о терминологии

- *Крупный предмет* — это оригинальный oversized item.
- *Очки здоровья* — это hit points.
- *АС* и *HD* оставлены без изменений, по крайней мере, в этой версии приключения.
- *Ошарашка* и производные глаголы — это surprise.
- *Дружелюбный* — это Helpful, *разговорчивый* — talkative, *не заинтересованный* — это indifferent в таблице проверки реакции LotFP.
- *Важно*: если написано, что дверь заперта или забаррикадирована, но не сказано, что бросок взлома или вышибания двери каким-то образом модифицируется, значит выносите двери и взламывайте их по стандартным правилам.



Штриховкой обозначены окна. Маленькие крестики на стенах — зарешеченные окна под самым потолком, в которое не сможет пролезть человек. Маленькие квадраты — окна, заколоченные досками. На них нет стёкол, однако могут быть решётки или ставни. Секретные двери обозначены как две параллельные чёрточки на стене. Светло-зелёным выделена зона, в которой может встретиться Коровья смерть.

Наёмники

Все наёмники являются воинами 0-го уровня, за исключением десятников и сотников. Десятники — воины 1-го, сотники 2-го. Десятник требует двойной оплаты, сотник — десятикратной. Отряд из 10 человек можно нанять без десятника, но вам всё равно не хватит денег. У такого отряда без десятника будет штраф к морали -1.

Оплата производится один раз, в начале игры. Вы оплачиваете наёмнику его месячную стоимость, и он не покинет вас до конца модуля. Даже провалив мораль, наёмник сбежит только из подземелья, но останется дожидаться вас в ближайшей деревне под холмом.

В исторически период, к которому отсылается «Тёмное и сырое» могут существовать три типа наёмников:

1. Поместная конница. Вооружена луками, копьями, мечами. Носят кольчуги, шлема (secrete), могут брать с собой щиты. Атакуют с бонусом +1 в дальнем бою и +0 в ближнем. 200 серебра +500 за лошадь (можно нанять пеших).
В основном приключении очень мало открытых пространств и особого смысла в этих наёмниках нет, но, скорее всего, вы умнее меня и найдёте им применение.
2. Стрельцы. Вооружены аркебузами, бердышами и мечами. Носят кожаные доспехи, шлема (secrete), имеют берендейки и запас пуль и пороха. Аркебузы не имеют улучшений. Атакуют с бонусом +1. 180 серебра.
3. Посошные люди. Вооружены копьями и аркебузами. Носят кожаные доспехи. Аркебузы не имеют улучшений. Атакуют с бонусом +0. 100 серебра.



Глава 4

Описание тёмных и сырых комнат

В Тёмном и Сыром много маленьких комнат, не разделенных между собой коридорами или длинными переходами. Помните о том, что сидящие в соседних комнатах существа не глухие (обычно), и, скорее всего, любопытные. Когда группа героев в двух метрах от вас начинает выбивать двери и обшаривать обжитые вами палаты, скорее всего, вы начнете что-то подозревать.

В этой главе вы найдёте описание комнат и их содержимого, а также списки случайных встреч. Характеристики монстров даны в пятой главе. Описание некоторых ритуалов (связанных с Лихорадками и Коровьей Смертью) — в приложении.

- Комнаты с 0 по 22 — территория трупоедов.
- Комнаты с 23 по 51 — территория дрекавацей.
- Комнаты 52 и 53 — территория Кикиморы.
- Комнаты с 54 по 69 — территория Лихорадок.
- Комнаты с 70 по 83 — территория Князя.
- Комнаты с 85 по 102 — территория докторов.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ НА ХОЛМЕ

Ещё до того, как группа войдёт на территорию лечебницы, она может наткнуться на существ, что обитают там. Или на следы их деятельности. Бросьте к6, чтобы определить случайную встречу, с которой и начнётся приключение (если, конечно, вы не собираетесь встраивать этот модуль в большую кампанию).

1. Девушка в разорванном платье убегает от двух вопящих дрекавацев. Юноша, что привёл её на холм, уже разорван ими на части. Третий и четвёртый дрекавацы аккуратно вынимают его внутренности. Это ребята из комнаты 29.
2. Голова Карлуша сидит на пеньке. Он поговорит с группой и даже согласится быть их проводником, если ему что-нибудь за это будет.
3. Голодный трупоед сидит на земле и грустно завывает. Он не агрессивен, и даже расскажет персонажам, что в лечебнице всё хуже и хуже — дрекавацы проклятые отжали самые нажористые места и не хотят делиться.
4. Коровья Смерть стоит посреди тропы. Она уйдёт, как только персонажи подойдут ближе. Через мгновение на тропу выйдет один из докторов в сопровождении ассистента. Он спросит, не проходила ли тут Коровья Смерть. Доктор будет настроен сдержанно, но точно не станет атаковать без повода.
5. Несколько сектантов (к8+2) прославляют лихорадок у костра. Вокруг костра горит двенадцать свечей и сектанты будут очень не рады тому, что кто-то вмешивается в их дела. Однако, если группа сможет убедить их в том, что они и не думали мешать, сектанты могут поделиться информацией о лихорадках. Они же могут обучить ритуалу «Подношение».
6. Всё вокруг покрыто плесенью. Среди этой плесени можно увидеть три маленьких холмика. Когда кто-то живой будет проходить мимо, холмики оживут и поднимутся милые сектанты. Они нападут на партию без всякого броска реакции.

7. Распятый на сосне поп, умерший пару дней назад. У попа вырван язык, вокруг сосны разбросаны серебряные монеты — в количестве $k12+2$ штук. В сумке, висящей на поясе попа, можно найти $k4+2$ свечей, молитвенник с двумя свитками жреца 1-го круга и бутылочку святой воды.
8. Разорванный на части лихой человек. Его труп ужасно изуродован, лицо съедено, а некоторых конечностей нет (или они лежат очень далеко). Рядом с останками лежат обычный клинок, аркебуза и $k4$ бутылки с маслом.

ТЕРРИТОРИЯ ТРУПОЕДОВ

Случайные встречи на территории трупоедов и во дворе

Бросайте $k6$ в начале каждого третьего хода. На 1 и 2 герои находят новых друзей. Дистанция определяется на $k6$ (то есть расстояние будет от 10 до 60 футов).

- 1 Патруль трупоедов,
 $k4+1$ особей.
- 2 Голова Карлуша.
- 3 Патруль трупоедов
($k4+1$ особей)
сражается
с заблудшими
дрекавацами
($k2+1$ особей).
- 4 Кидора.
- 5 Доктор
в сопровождении
 $k2$ ассистентов.
- 6 Одна из лихорадок.



0. Двор

Лечебница находится на холме и огорожена высоким забором. Внутренний двор разграблен, кто-то повалил и порубил несколько деревянных изваяний. Все лица святых неаккуратно стёсаны. В псевдо-историческом антураже «Тёмного и сырого» существует аналог христианства, но в вашем сеттинге деревянные идолы могут представлять местных духов, богов или других покровителей лечебного дела.

Двор выглядит очень грязным, кое-где виднеются кости мелких животных — крыс, барсуков и прочих. Лечебница направлена фасадом как раз к воротам, входные двери — тяжёлые дубовые — сняты с петель и аккуратно сложены на земле. Окна в палаты и кабинеты (обозначены на всей карте штрихами) частично выбиты, но кое-где сохранились. Залезть через окно не проблема, но есть риск (требуется бросок *roll under ловкости*) получить к3 урона.

Сильнее всего от трупоедов пострадала восточная сторона здания — вы видите маленькие головы крысок, выставленные на подоконниках и следы когтей в тех местах, где твари заползали внутрь, и даже полуобглоданную человеческую лодыжку. Достаточно свежую.

В грудe мусора (точнее тряпья, костей и мокрой листвы) — несколько толстых человеческих пальцев. Пальцы скреплены между собой грубой медной проволокой, как ожерелье. Проблема в том, что они продолжают шевелиться.

Это ожерелье Пухнеи, одной из сестёр лихорадок. Тот, кто носит ожерелье имеет спасброски лучше на 1 уровень, но каждую ночь полнеет на к6+6 фунтов. Персонажи, весящие более 400 фунтов считаются всегда загруженными. Ожерелье Пухнеи нельзя снять без помощи заклинания *Remove Curse*. Или же сама Пухнея может снять его с персонажа.

Никто не мешает персонажам обойти лечебницу и позаглядывать в окна. Если комната, в которую заглядывает персонаж, обитаема, ему придётся совершить проверку *Stealth*. Обратите внимание, что стены, ведущие в комнаты 84 и 86 проломлены, и герои могут свободно проникнуть через них на территорию лечебницы.

1. Холл

Большой и просторный холл уже полностью разграблен — лихой отряд точно здесь побывал. Пол усыпан мусором и тряпьем, остатками сломанной мебели и тяжёлых рам. Картины и рамы представляют некоторую ценность, всего их $k4+1$. Стоимость одной рамы $k100$ серебра, однако каждая рама это крупный предмет.

Холл упирается в разбухшие от сырости деревянные двери, которые придётся выбивать.

2. Коридор на территории трупоедов

Просторный, но плохо освещённый коридор, который опоясывает «внешние» помещения больницы. В них содержались пациенты, чьи шансы на выздоровление были отличными от нулевых. Прежде всего, это были раненые солдаты и наёмники. Благодаря окнам, северная часть коридоров достаточно хорошо освещена, в южной же части героям придётся доставать факелы.

На полу видны кости животных и людей: трупоеды довольно часто бродят по этим коридорам. Когда группа впервые попадает сюда, бросьте $k6$, и на 1–2 отряд встретит патруль каннибалов, состоящий из $k4+1$ особей (в дополнение к тем, кто выпадет по таблице случайных встреч).

Среди остатков на полу можно обнаружить несколько шевелящихся кусочков недоеденной плоти: дёргающиеся языки, пальцы и прочее, но только если персонажи будут осматривать содержимое многочисленных мусорных куч.

Также, заходя в коридор, бросьте $k10$. На 9 и 10, на полу будет лежать труп одного из лихих людей. Обратитесь к Главе 5.

Все комнаты с 3 по 8 и с 9 по 14 представляют собой небольшие одиночные палаты. В них лежали раненые солдаты и те, кому нужна была срочная помощь. Обычно в такой палате немного мебели — кровать с отсыревшей соломенной подстилкой, у некоторых могла быть подушка. С вероятностью в 4 к 6 в комнате могут находиться обломки

мебели, которые можно использовать как импровизированное оружие с уроном к4. Стулья также можно использовать как щиты. В обоих случаях, каждый раз, атакуя таким оружием или защищаясь с его помощью, бросайте к6. На 5+ стул разлетается в щепки.

Запертые на ключ двери ведут в комнату 15 (Молитвенный зал). Двери тяжёлые, массивные, а замок — очень хорошего качества — проверка Tinker проходит на 2к6. То же самое касается и проверки силы, если дверь будут пытаться выбить.

3. Палата Дмитрия

Пустая палата, дверь в которую была выбита. На кровати и стенах видны следы крови и гнили, на полу — множество обглоданных костей. Из костей можно сложить скелет взрослого человека.

Под кроватью можно найти небольшой деревянный сундучок, в котором лежит 5 серебряных, хорошая курительная трубка и запечатанное письмо.

Дорогой Павел!

Я так рад, что у тебя всё хорошо и дела идут в гору. Я не устаю благодарить тебя за то, что ты смог выбить для меня место в лечебнице. Доктора всегда вежливы и учтивы, а доктор Тефель показывает себя компетентным учёным мужем, пускай он и чужеземец. Мои раны уже затягиваются, и кости полностью срослись, всё благодаря мастерству доктора Тефеля. Уверен, уже в течение следующих двух дней я смогу покинуть это скорбное место.

Твой любящий друг, Дмитрий.

Если остановиться в этой комнате и начать прислушиваться, или просто провести здесь больше пары минут, любой персонаж (кроме глухого) услышит тихое урчание и мычание из соседней комнаты. Для этого не нужна отдельная проверка.

4. Палата с рисунком

Палата, дверь в которую давно и прочно заклинило. Если выломать дверь, можно обнаружить в комнате потерянного и очень истощённо-

го трупоеда. Трупоед слишком слаб, чтобы сражаться. Он будет скулить и пытаться сбежать, если только его не накормить. В этом случае он обязан будет сделать бросок реакции с бонусом +2.

В комнате можно будет найти несколько уродливых рисунков на стене, сделанных кровью и экскрементами. Под одним из таких есть надпись — «Starker als der Tod»

Надписи на стенах на немецком, при этом не совсем грамотном. Если в вашей кампании нет такого языка, замените его на язык развитой, уважаемой, но далёкой страны.

Также на полу можно найти давно высосанные и разгрызенные кости, очень старую тряпичную куклу да кошелек с 13 серебряными.

Если оставить трупоеду мясо и убежать, он заберёт с собой тряпичную куклу и вернётся к своим — в гнездо в комнате 15.

5. Забаррикадированная комната

Комната, дверь в которую не просто сломана — кто-то сознательно забаррикадировался изнутри. Выломать её сложно, проверка силы совершается на 2к6. Дверь подперта кроватью, а в косяк вбиты несколько клиньев, сделанных из остатков стула. Если всё-таки вынести дверь вместе с баррикадой, то внутри можно обнаружить небольшой походный алтарь (крупный предмет, стоит 95 серебра), давно прогоревшие свечи и серебряное блюдо (2 серебряных). В блюде лежит золотой символ веры, наиболее распространённый в вашей кампании (400 серебра, шанс 1 к 100, что отпугнёт лихорадок или Коровью смерть) Перед алтарём лежат обгоревшие останки человека (практически только обуглившийся скелет), пустая бутылка, а также Кавалерийская сабля: урон к6, если у цели АС ниже 14, то урон к6+2. Если атакующий верхом на лошади, в тех же условиях урон сабли повышается до к8+4.

6. Пустая комната

Комната без мебели, совершенно пустая. В ней абсолютно чисто, нет костей, тряпок, мусора, даже крови на полу. Из коридора этого не вид-

но — точнее, нужна конкретная заявка от игроков, что те осматривают комнату — но на потолке, прямо в центре помещения, большое слизистое пятно, похожее на потеющую плесень.

Дверь открыта, но, если зайти в комнату, она захлопнется ровно через десять секунд. После этого плесень схватит всех находящихся в комнате персонажей. Если снаружи никого не осталось, то никаких проверок не нужно — персонажи мертвы.

Если в коридоре кто-то остался, то у него будет шанс спасти товарищей. Дверь можно вынести успешной проверкой силы. После чего необходимо нанести плесени хотя бы 10 урона. Плесень не имеет брони и её АС равен 12.

В первый раунд плесень оплетает всех персонажей в комнате и те становятся полностью обездвиженными. Во втором раунде плесень заражает персонажей случайной болезнью. В третьем раунде персонажи теряют к3 пункта Обаяния и Телосложения, так как плесень поедает их кожу. В четвёртом раунде плесень полностью переваривает персонажей.

Если кому-то удаётся нанести плесени 24 урона, она втягивается в потолок. Она восстановится и снова начнёт охоту через 12 часов. Если её полить маслом и сжечь, она восстановится и снова начнёт охоту через 12 дней. Если полить её маслом и сжечь, после чего провести очищающий ритуал (приемлемый в вашей кампании), она восстановится и снова начнёт охоту через 12 лет. Наконец, если разобрать больницу по кирпичику, а затем облить маслом, сжечь и провести ритуал над каждым камнем с плесенью, она восстановится и снова начнёт охоту (правда изменив тактику) через 12 столетий. Надеюсь, вы напишете отчёт, если доиграете до этого момента.

Плесень не совершает проверку реакции — она фактически является живой ловушкой. Но она может провалить инициативу (дверь за персонажами всё равно захлопнут невидимые злые духи, служащие Мору) и даже быть ошарашенной. При этом, плесень считается существом в засаде и ошарашивает персонажей игроков с шансом 4 к 6.

7. Цветущая комната

Несмотря на то, что дверь в эту комнату заклинило из-за разросшейся по ту сторону плесени и грибка, внутри довольно уютно. Дверь выбивается стандартный проверкой силы. Стены комнаты покрыты грибом, из-под деревянных половиц пробиваются зелёные ростки, кое-где даже распускаются бутоны цветов.

Если заночевать в комнате, ночь отдыха восстановит $k6+1$ очков здоровья, но персонаж подцепит паразита — милую плесень. Милая плесень описана в главе 5 — «Обитатели Тёмного и Сырого».

Если вскрыть комнату и покинуть больницу или уйти в другое крыло, и при этом в больнице останутся живые (лол) трупоеды, через $k6$ часов они обнаружат, что ранее запертая дверь открылась и набьются в комнату. В течение суток трупоеды подцепят милую плесень и разнесут её по всей лечебнице. Милые трупоеды также описаны в главе 5.

8. Комната младшего культиста

В этой комнате мебель перевернута: и кровать, и стул, и даже принесённый откуда-то небольшой деревянный столик стоят на полу ножками вверх. На некоторых ножках (одной ножке кровати, двух ножках стула и двух ножках стола) вырезаны буквы «Т», «Р», «С», «А», «Ц» и «Я».

Если срубить ножки и воткнуть их в живое или мёртвое тело, произнеся имя сестры, то она тут же явится и будет настроена позитивно, без броска реакции, и может даже наградить героев за службу. Таким образом будет совершён ритуал «Подношение». Тело же, проткнутое ножками, будет трястись до тех пор, пока ножки не будут вынуты. Всё это время душа несчастного будет подпитывать Трясцу.

В награду Трясца наградит персонажа поцелуем. Подробности о поцелуях Лихорадок в главе 5, а о ритуалах в приложении 1.

9. Комната с черепами

Дверь заклинило, но её можно выбить стандартной проверкой силы. После того, как дверь будет выбита, нужно пройти спасбросок

от Парализации, иначе трупный смрад нанесёт к3 урона и даст штраф – 1 на все броски атаки в течение часа.

Внутри кровать, стул, стол и даже книжный шкаф. На кровати лежит полуистлевший труп. В столе — 5 серебряных монет. В книжном шкафу — двенадцать черепов. Это обычные черепа, но в одном из них спрятан мешочек с 250 серебряными.

Существует шанс 4 к 6, что труп оживёт и нападёт на группу. Он не вооружён и будет пытаться перегрызть жертве горло.

10. Комната, где дрались

В этой комнате видны следы борьбы, но, судя по всему, случилось всё довольно давно. Дверь распахнута, кровать перевернута, запёкшаяся кровь на полу, стенах и кровати. Множество костей аккуратно сложено в углу, образуя маленькую горку. Там свила себе гнездо небольшая крысиная семья.

Если игроки сознательно осматривают комнату, они могут обнаружить, что часть половиц не слишком плотно подогнана друг к другу. Под полом можно найти небольшой резной деревянный сундучок, в котором лежат женские украшения (кольца, серьги и браслеты самого разного достоинства и размера — видно что украшения принадлежали разным людям) ценой в 150 серебряных, кисет с табаком, мешочек с порохом и кошель с 25 серебряными.

11. Комната, откуда уводили насильно

Дверь сорвана с петель и лежит на полу, кровать разрублена в щепки. На полу и стенах выбоины от ударов какого-то тяжёлого оружия — топора или палицы. Следов крови при этом нигде нет. Если игроки сознательно осматривают комнату, они заметят следы ногтей на полу — кого-то очень давно вытащили из этой палаты силой и куда-то увели. Куда именно — неизвестно, след от ногтей обрывается в коридоре, но судя по всему, упирающуюся жертву вынесли во внутренний двор.

12. Комната, в которой священник решил умереть

Дверь в комнату разбухла и заклинила, за дверью слышен странный шум и возня. Чтобы выбить дверь нужна проверка силы на 2 из 6.

Эта комната достаточно близко расположена к территории трупоедов, так что после первой же попытки выбить дверь Ведущему нужно будет снова сделать проверку случайной встречи. Всякий шум в комнате сразу же стихнет.

Под кроватью в комнате можно найти разложившийся труп. Из его груди растут грибы и цветы, высохшая кожа покрыта плесенью. В руках труп по-прежнему сжимает молитвенник и палицу. На форзаце молитвенника есть надпись, явно сделанная в спешке.

Есть шанс 4 к 6, что труп оживёт и нападёт на группу. Если не отбирать у него палицу, то бить он будет именно ею. В противном случае попытается перегрызть горло.

В час малодушия, страхась смерти, поддался я этим уговорам. Прости меня, Владыка, боюсь, что некому будет отнести моё тело в Райский Сад. Я поражён чудовищным недугом и, пусть Иван верит в искупление через смерть, я не разделяю его надежд. Он стоит под моими дверями и без конца повторяет страшные слова, что сёстры добры к нам, что дочери Ирода принесут покой. Он никогда не останавливается, и только проклятый доктор прогоняет его, уводя на юг и причитая: «stärker als der tod».

13. Комната старшего культиста

Дверь распахнута, кровать перевёрнута, на полу и стенах следы давно засохшей крови. Фрагменты одежды, костей и волос повсюду, кажется, что жертву таскали по всей комнате, отрывая от неё по кусочку. Если игроки сознательно осматривают комнату, они могут обнаружить несколько кирпичей, которые можно вынуть из стены. Вытащив их, герои обнаружат тайник с двумя листами бумаги и амулетом. На первом листе описан ритуал «Подношение» (см. Приложение 1).

На втором листе записано заклинание «Поцелуй Ломеи». Маг или священник могут переписать его в свою книгу. Всё верно — это одновременно и заклинание священника, и заклинание мага.

Амулет, в свою очередь, представляет из себя небольшой нефритовый камень с двенадцатью прожилками. Амулет волшебный, и каждый, кто его носит, получает постоянный бонус +1 к своему модификатору телосложения. Носящий амулет получает +1 на бросок реакции при встрече лихорадок.

Поцелуй Ломеи

Круг: 2. Длительность: мгновенное. Расстояние: 12 футов.

Цель должна пройти спасбросок от магии и, в случае провала, $\kappa 12$ её костей ломается. Каждая сломанная кость наносит $\kappa 3$ урона. Первые четыре сломанные кости — это рёбра. Пока сломаны рёбра (любое число) жертва теряет модификатор телосложения. Вторые четыре сломанных кости — это руки. Две кости — левая рука, и две — правая. Если хотя бы одна кость в руке сломана, ей нельзя пользоваться. Третьи четыре сломанных кости — это ноги, по аналогии с руками.

Заклинатель платит 50 опыта за использование этого заклинания.

14. Комната солдата, которому не удалось

Дверь закрыта и заминирована. Любая попытка выломать или выбить дверь приводит к детонации небольшой бомбы. Бомба наносит $3\kappa 6+6$ урона, удачный спасбросок от дыхания уменьшает это число вдвое.

Внутри комнаты можно обнаружить труп человека, без головы. Потолок и стены несут на себе следы небольшого взрыва, покрыты кровью и гарью. Тем не менее, безголовый труп всё ещё двигается и, если переживёт открытие двери, нападёт на группу. Безголовый труп действует так же, как и другие ожившие трупы, но с учётом отсутствия головы. Он вооружён длинным мечом.

15. Молитвенный зал

Именно эта большая и просторная комната, в которой раньше был алтарь местного божества, а также проходили все службы, сейчас облюбована трупоедами. Они разломали столы и стулья, набросали обломки в угол и устроили таким образом трон для лидера стаи. Туда же набросаны тряпки, кусочки камней, одежда, кости и вообще всё, что

трупоеды смогли найти. Все остальные спят и отдыхают прямо на полу, образуя целый клубок из уродливых тощих тел. Трупоеды проходят проверку реакции со штрафом -1, если кто-то без разрешения влезает на их территорию.

Всего в этой комнате 2к6+9 трупоедов и лидер стаи. Если группа встретила и убила патруль трупоедов, то только к+96.

В гряде мусора герои могут обнаружить:

- к2 обычных средних оружия;
- украшений, храмовой утвари и прочего на к10×100 серебра.
За каждые 50 серебра — 1 пункт загрузки;
- нож;
- 2 тёплых, но очень грязных плаща;
- 6к10+60 серебряных монет.

Сам по себе «трон» крайне заразен и те, кто роются в нем, должны пройти спасбросок от Яда и Смерти. В случае провала — подхватить случайную болезнь.

16. Застава трупоедов

Комната не заперта, однако за дверью слышны звуки. Это два трупоеда, оставленные сторожить проход. Они расслаблены, так как полностью уверены в том, что со стороны города никто в больницу не сунется. Персонажи получают бонус +2 к попытке ошарашить трупоедов.

Каждый раунд боя с трупоедами — стражниками есть шанс 3 к 6, что на помощь из комнаты 15 прибежит патруль из к4+2 трупоедов. Если, конечно, в комнате 15 ещё остался кто-то живой.

В комнате, бывшей некогда чем-то вроде сестринской, практически не осталось мебели. Всё было разломано и перенесено в комнату 15. На полу лежит грязное тряпье, крысиные хвостики и несколько костей.

17. Баррикады трупоедов

Комната представляет собой одну большую баррикаду, собранную из нескольких кроватей. Эта баррикада прикрывает разобранную ка-

менную кладку, ведущую в следующее помещение. Тем не менее, трупоеды оставили себе возможность проникать на территорию восточного корпуса — баррикада в высоту всего полтора метра, в то время как потолки в больнице на уровне трёх метров. Поставленные на бок кровати смотрят заточенными ножками и грубыми костяными копьями в сторону комнаты 18. Здесь дежурит два трупоеда и они всегда настороже — их нельзя ошарашить.

Когда герои попадают в эту комнату, мастеру нужно бросить $\kappa 10$. На 8+ баррикады подвергаются атаке вопящих дрекавацей и трупоедам будет немного не до персонажей игроков. При этом, если один из трупоедов будет убит или получит урон больший, чем половина его очков здоровья, второй бросится в комнату 15.

На полу, прямо под окном, деревянные половицы отодраны и в землю вкопаны заточенные кости. Любой, кто проникнет в комнату через окно, получит $\kappa 4+2$ урона, а также должен будет пройти спасбросок от Яда и Смерти, чтобы не заразиться случайной болезнью.

18. Старая комната доктора

Ранее это помещение было закреплено за одним из священников, однако незадолго до эпидемии его отдали одному из учёных мужей. Это видно по той мебели, что трупоеды не успели или не захотели растаскивать во время своих рейдов на восточное крыло.

Кровати нет — она послужила частью баррикады в комнате 17, шкаф перевёрнут, множество книг разорвано на части и лежат на полу. Однако несколько книг сохранилось, все они посвящены медицине: трактат о травмах костей и их вправлении (20 серебряных монет), учебник по хирургии, правда устаревший (40 серебряных монет), небольшой справочник по целебным травам (10 серебряных монет), трактат о причинах распространения оспы и методах её лечения (60 серебряных монет). Каждая книга в деревянном переплёте и занимает 1 загрузку. Дверь в коридор 40 распахнута и оттуда ощутимо несёт тиной и плесенью.

19. Часовня

Небольшая часовенка, в которой проходило прощание с почившими пациентами, на удивление хорошо сохранилась. Статуя святого, хоть и расколота, но все ещё стоит на постаменте у окна. Алтарчик куда-то унесли, но два каменных стола так и остались стоять. В помещении есть две лавки, бочка с факелами и стойка для оружия. Два длинных меча (среднее оружие) и одно копьё было оставлены здесь неизвестно кем.

На полу, рядом со статуей, кровью написано: «*stärker als der tod*»

Если отмыть надпись и привести часовню в порядок, в этом месте можно будет спокойно отдыхать, не боясь случайных столкновений.

20. Комната, в которой священник жил

Двери в эту комнату специально заклинили, сломав замок. Чтобы их выбить достаточно стандартной проверки силы. Сама комната больше похожа на казарму: по две кровати у одной стены и у другой, никакого стола или другой мебели. Кровати аккуратно заправлены, хотя ткань и простыни давно истлели и сгнили. Под одной из кроватей можно обнаружить молитвенник, под другой — кошелёк с 20 серебряными монетами.

21. Комната служек

Комната казарменного типа, с четырьмя кроватями и одним окном. Со стороны помещения окно закрыто на щеколду. На подоконнике несколько горок пепла от трубки, огниво и кисет с табаком. Под кроватью — сундучок, незапертый. В сундучке порядка 500 серебряных монет.

ТЕРРИТОРИЯ ДРЕКАВАЦЕЙ

Случайные встречи на территории дрекавацей:

Бросайте *кб* в начале каждого третьего хода. На 1 и 2 герои находят новых друзей. Дистанция определяется на *кб* (то есть расстояние будет от 10 до 60 футов). Если группа находится на территории выделенной зелёным (территорией Коровьей Смерти), добавьте к результату

броска по таблице 2. Если находится в соседних с такой территорией клеткой — добавьте 1.

- 1 Патруль дрекавацей ($k2+1$ особей).
- 2 $k2+2$ солдата ведут к князю пленного дрекаваца
- 3 Чернильное пятно.
- 4 $k6$ бормотунов.
- 5 Устинья.
- 6 $k3$ лихорадок.
- 7 $k2$ доктора с $k4+2$ ассистентами.
- 8 Коровья Смерть.



23. Висельница

Если шуметь под дверью, то из комнаты начнут раздаваться странные звуки: скрип, хрипение, постукивание. Дверь в комнату забаррикадирована изнутри, но выбить её не сложно — стандартной проверкой силы. Внутри — небольшая палата со столом, стулом, кроватью, шкафом для одежды (он и подпирал дверь) и висящей девушкой. Девушка повесилась, но не умерла, и не может себя снять. Она жестами попросит помочь ей. Если девушку снять, она поймёт, что уже не может говорить — за год висения у неё основательно повредилось всё, что только могло. Любой персонаж поймёт, что шея у девушки сломана.

Это — Голуба, она крестьянская дочь и была привезена в лечебницу во время морового поветрия. По какой причине старый князь вообще заботился о холопах — вопрос большой. У Голубы был короткий роман с одним из воинов Князя, но, когда таинственная эпидемия начала косить докторов и ассистентов, а двери лечебницы были заперты изнутри, молодой человек умер. Голуба погоревала немного и решила последовать за возлюбленным, однако ей умирать уже было поздно. Так бедняжка и провисела в петле некоторое время.

Голуба будет готова сопровождать группу, но она не слишком полезна в бою (даже зная о том, что мертва, она испытывает боль и не очень хочет проверять насколько её «бессмертие» поможет в случае, напри-

мер, съедения трупоедами). Зато Голуба может носить факелы и скарб. За спасение девушки из петли полагается награда в 50 опыта, а за нахождение ей места в мире живых за пределами лечебницы — 350. Оставить при себе не считается как «нахождение места».

24. Пустая комната

Дверь в комнату не заперта и внутри никого нет. Стены недавно побелены, кажется, что меньше года назад. Если внимательно осмотреть помещение (достаточно провести здесь 2 полных хода или успешно пройти проверку Поиска), можно обнаружить в полу вход в погреб. Погреб не слишком большой, и, скорее всего, здесь был тайник одного из докторов. В погребе можно найти $k12+12$ рационов (отлично сохранившихся в холоде) и $k2+1$ бутылок крепкого алкоголя. Алкоголь стоит 5 серебряных за бутылку, но не считается сокровищем.

25. Комната с часами

Дверь в эту комнату разбухла и застряла, но её можно выбить стандартной проверкой силы. Внутри комната с кроватью, стулом, столом и шкафом для одежды. В шкафу хорошо сохранившийся тёплый плащ с меховой подкладкой. Можно продать за 8 серебра. Также в комнате стоят большие напольные часы. Это крупный предмет, однако его можно продать за 1000 серебра. Если действие вашей кампании происходит до середины XVII века, можете увеличить стоимость часов в два раза — всё-таки артефакт из будущего.

В любом случае, как только в комнату заходит первый человек, часы вдруг начинают идти. С этих пор бросайте случайные встречи на $k10$, пока персонажи находятся на территории дрекавацей. Если выпадает 9 и 10, часы начинают бить и их удары разносятся по всей лечебнице.

- Когда часы пробьют в первый раз, все герои восстановят по 1 очку здоровья.
- Когда часы пробьют во второй раз, все герои потеряют свои рационы (они стухнут).

- Когда часы пробьют в третий раз, все обитатели лечебницы на час станут спокойными и меланхоличными. Герои получают бонус +2 на бросок реакции.
- Когда часы пробьют в четвёртый раз, все герои на час получают бонус +2 на атаку и почувствуют это.
- Когда часы пробьют в пятый раз, все обитатели лечебницы в течение часа будут восстанавливать по 1 очку здоровья в раунд.
- Когда часы пробьют в шестой раз, за спинами группы появится Коровья Смерть. И часы снова встанут.

26. Комната Устиньи

Это обычная комната: с заправленной кроватью и тазиком с грязной тёплой водой. Есть стол, на котором стоит пустая тарелка и лежит деревянная ложка, есть шкаф, где можно найти тёплый, но дешёвый, плащ. Видно, что комната обитаема. В полночь Устинья возвращается сюда, не обращая ни на кого внимания. Она моется в тазу, ест из пустой тарелки и растворяется в воздухе.

27. Комната с трупами

Прислушавшись, можно услышать глухое рычание. Дверь заклинило, но выбить её можно стандартной проверкой силы. Внутри комната с кроватью, столом, стулом, шкафом и пятьюдесятью (50!) живыми трупами. Им там тесно и не слишком удобно, бедняги набились как сельди в бочку. Мёртвые сельди в бочку без воды.

За раунд не более 4 трупов может выйти в коридор. Все трупы агрессивны, они не делают проверки реакции.

Если уничтожить трупы или любым другим образом очистить комнату, в шкафу можно будет обнаружить старую аркебузу или, если действие вашей кампании происходит до массового внедрения огнестрельного оружия, арбалет. Мешочки с порохом и пулями (или колчан с болтами) можно будет найти под кроватью. Там же, под кроватью, можно будет обнаружить заводную игрушку зловещего вида. Если её

завести, она начнёт петь на неизвестном языке и все трупы из лечебницы двинутся к партии. Теперь, если случайная встреча происходит на 1–2, добавьте ещё на «3» встречу с к6 живыми трупами. Если случайная встреча происходит только на 1, то на «2–3». Игрушка сама замолчит через час или её можно сломать.

28. Обычная комната

Дверь в комнату заклинило, но её можно выбить обычной проверкой силы. В этой комнате есть кровать, стул, стол и шкаф для одежды. На столе лежит обычная книга, которую можно продать за 10 серебряных. Это или обычный перевод Библии (или другой священной книги в вашем сеттинге) или Житие кого-то из Святых. В книге есть 2 случайных заклинания жреца 1-го круга, которые можно использовать как свитки (они одноразовые и сгорят после использования).

Необычность книги заключается в том, что эти 2 свитка могут использовать и не жрецы.

29. Комната с трапезой

Стол сдвинут на середину комнаты, четыре стула расставлены вокруг. Кровати нет, зато есть шкаф. В шкафу лежит труп — он встанет, если подойти к шкафу, и нападёт. Это можно считать засадой, так что у трупа неплохой шанс ошарашить персонажей — 4 к 6.

На столе стоит бутылка крепкого алкоголя (полупустая, однако алкоголь ещё не выветрился), четыре деревянных чарки и блюдо с требухой.

По ночам здесь собираются четыре дрекаваца, пьют и закусывают. Они берут алкоголь из комнаты 35, а требуху добывают из трупоедов или случайно оживших трупов. Есть 1 к 6 шанс, что дрекавацы вылезут в окно и пойдут охотиться на живых людей — тогда требуха в тазу будет тёпленькой.



Дрекавацей зовут Нос, Полено, Упырь и Кедр. Они достаточно приятные молодые люди (шутка, они жуткие чудовища-людоеды) и, если не охотятся на живых, реагируют на персонажей с бонусом +1. Если группа убила их во время случайной встречи на холме, то требуха в тазу скорее всего уже сгнила, а алкоголь выветрился.

30. Общежитие

В этой комнате две кровати сдвинуты вместе, а в шкафу лежит старая перина и шерстяное одеяло. Днём здесь спят четыре дрекаваца, которые пьют в комнате 29 — Нос, Полено, Упырь и Кедр. Если ворваться в комнату днём, чудовища будут автоматически ошарашены и не смогут сопротивляться. Ночью их здесь не будет.

Стол разломан и лежит в углу. В том же углу можно найти несколько мешочков с серебром — всего $k4$ мешочка, в каждом $k100$ монет.

31. Первая комната, которую обходят стороной

Эта комната не заперта, но дрекавацей или других чудовищ здесь не встретить. Они стараются обходить эту комнату стороной и никогда не заходят внутрь. Пройти мимо, впрочем, им ничего не мешает.

В самой комнате нет ничего примечательного: кровать, стол, стул и шкаф. В шкафу можно найти $k10+4$ серебряных монеты, а под кроватью — маленький кисет с табаком.

Если отпеть плоть в комнате 32, эта комната перестанет быть запретной для чудовищ.

32. Вторая комната, которую обходят стороной. С иконой

Если попытаться взять икону со стола, можно обнаружить что она соединена с ним пульсирующей плотью. Эта же плоть есть и под столом. Если отсоединить икону от плоти, она потеряет свои чудесные свойства. Сама же плоть не транспортабельна и её можно вынести разве что по частям — и то значительная часть плоти останется под полом, если, конечно, его не разобрать.

Священник может отпеть плоть, но на это понадобится $k4+2$ ходов. После этого икона также потеряет свою магическую силу, плоть рассыплется в прах, а душа священника, пожертвовавшего собой несколько лет назад и сросшегося с иконой — освободится. За такой поступок герои получают 400 опыта.

33. Третья комната, которую обходят стороной

Эта комната не заперта и набор мебели в ней тот же, что и в других комнатах на территории дрекавацей: стол, стул, кровать и шкаф. В шкафу скелет ребёнка лет пяти. Скелет не оживает, он самый обыкновенный.

Дрекавацы могут попросить скелет себе, если у них будут хорошие отношения с группой. Или заберут его сами, если плоть в комнате 32 будет отпета. В любом случае, скелет тогда исчезнет, а дрекавацей станет на одного больше.

На столе лежит деревянная кукла, которая также может представлять ценность для чудовищ (трупоедов, дрекавацей и кикиморы).

34. Влажная комната

Длинна тоннеля — 80 футов. Скорость под водой человека равна его же скорости на поверхности, но каждый пункт загрузки даёт 5% шанс утонуть в конце каждого раунда движения. В любом случае, в конце тоннеля — стальная решётка, прутья которой раздвигаются проверкой силы на 2к6. После чего можно будет уже свободно всплыть в локации 53.

35. Колыбели

В этой комнате стоит две дюжины колыбелей. В каждой лежит по скелету младенца. Больше из мебели ничего нет — ни столов, ни шкафов, ничего. В комнате также находится призрак Нянечки. Это женщина средних лет, с большими синяками под глазами. Она держит в руках подушку и, когда герои войдут в помещение, спросит зачем они здесь. Призрак не агрессивен и никак не препятствует действиям персонажей.

Она может рассказать, что князь приказал удавить младенцев, когда двери лечебницы закрылись, а эпидемия начала косить людей.

Призрак женщины нельзя спасти или освободить, скелеты можно похоронить или сжечь, но от этого уже ничего не изменится. Дети давно переродились и их связь со своими останками истончилась.

36. Комната с зубами

Это небольшая сокровищница, где лидер дрекавацей — Клуша — хранит свои трофеи. Здесь можно найти $\kappa 100 \times 100$ зубов, аккуратно разложенных по глиняным кувшинам. В каждый кувшин помещается не более 120 зубов. Клуша очень дорожит зубами и есть 55% шанс что он в комнате именно в тот момент, когда группа туда заходит. Также именно в этой комнате Клуша спит днём.

В комнате также можно найти несколько овечьих шкур, на которых спит Клуша, а также бутылку крепкого алкоголя.

Клуша будет неприятно удивлён гостя и будет делать проверку реакции со штрафом -2.

Если украсть зубы, скорее всего, Клуша будет согласен на очень многое, чтобы их вернуть. Разумеется, если героев будет проще убить и отобрать зубы силой, он сделает это с большим удовольствием.

37. Комната с зеркалом

В этой комнате примерно тот же набор мебели, что и на всей территории дрекавацей: есть стул, стол, кровать и шкаф. Помимо этого, у северной стены также стоит большое зеркало, в рост человека. Каждый, кто в него посмотрится ночью, должен бросить $\kappa 6$.

1. Он видит себя, медленно покрывающегося морщинами. Персонаж должен совершить спасбросок от магии и, в случае провала, постареть на $\kappa 10$ лет.
2. Он видит себя с глубокой открытой раной на горле. Персонаж должен совершить спасбросок от магии и, в случае провала, получить $4\kappa 4$ урона.

3. Он видит себя, но в куда более выгодном свете — красивее, моложе, обаятельнее. До конца ночи все броски реакции для него будут проходить с бонусом +1.
4. Он видит своего случайного товарища по группе и чувствует его страдания. Очки здоровья обоих членов группы складываются, а затем делятся между ними поровну.
5. Он видит Князя и может поговорить с ним, правда, не дольше минуты. Князь будет удивлён тому, что в его зеркале появился незнакомец.
6. Он видит свою смерть и его спасбросок от Яда и Смерти улучшается на 2. После этого зеркало разбивается.

38. Комната с цветами

В этой комнате всё заставлено горшками с цветами. Цветы по какой-то причине не завяли и продолжают спокойно расти, хотя никто за ними не следит. Все цветы связаны корнями и корни эти уходят глубоко под землю. Если поднять горшок можно это увидеть — дно у него давно расколото, как и пол под горшком.

Под полом — нора, в которой клубок корней питает силой Вопящего Царя. Это существо, которое должно стать правителем дрекавацей. Если уничтожить клубок корней, дрекавацы почувствуют это и навсегда станут врагами героев. В противном случае, Вопящему Царю для пробуждения ещё нужен будет какой-то источник силы — подробнее об этом в пятой главе.

39. Комната, в которой ничего нет

Это пустая комната, из которой даже мебель вынесли. На стенах есть рисунки, правда, разобрать что-то крайне сложно — сплошные каракули. Маг или эльф имеют 1 к 10 шанс распознать в каракулях ритуальные рисунки, способные открыть врата. Если они это делают, то комната 39 оказывается соединена магическим тоннелем с комнатой 90.

40. Коридоры на территории дрекавацей

Эти коридоры плохо освещены. А если точнее, никак не освещены, и только через окна может проникать солнечный свет. На полу лежит мусор, но его не так много, как на территории трупоедов. Все кости и останки дрекавацы стаскивают в комнату 42, поэтому в коридорах остаются только испачканное кровью рваньё, пустые бутылки и другой хлам. В коридорах шанс случайной встречи увеличивается до 3 к 6, и если выпадает 2 или 3, то обязательно встретится патруль дрекавацей, усиленный ещё к2 особями.

Эти существа часто проводят время в коридорах— болтают, гоняются друг за другом, играют в кости. Однако они не приближаются близко как к комнате с иконой (32), так и к коридору, по которому бродит Коровья Смерть (41). Дрекавацы боятся её и стараются не попадаться ей на глаза.

На окнах здесь нет решёток или ставень, а стёкла (если в вашем сеттинге остекление окон уже стало нормой) выбиты.

41. Коридоры, по которым бродит Коровья Смерть

Эта часть коридоров выделена на карте зелёным. Любая случайная встреча на зелёных клетках означает встречу с Коровьей Смертью. Пространство на этой территории искривлено, стены дрожат, воздух куда плотнее, лёгкая серая дымка стелется по полу. Под дымкой нечто хрустящее и чавкающее, и, если разогнать дымку, можно увидеть, что пол покрыт толстым слоем пульсирующей тёплой плоти. Эта плоть не разумна и не агрессивна, она лишь подпитывает Коровью Смерть.

Все, кто оканчивает ход на этой территории, должны совершить спасбросок от Яда и Смерти и, в случае провала, прижаться щекой к ближайшей стене. Если никто не поможет несчастным и не оторвёт их от стены (нанося 1 урона), то ещё через ход всё лицо жертвы сольётся со стеной. На этой стадии всё ещё можно спасти несчастного, отрубив ему лицо: наносится удвоенный урон оружием (утроенный, если пилить лицо кинжалом или ножом), после чего значение Харизмы уменьшается ровно в два раза навсегда. Через двадцать минут прижавшийся

к стене щекой навсегда становится частью коридора. Коровья Смерть может освободить тех, кто прижался щекой к стене, если будет в хорошем настроении, проверка реакции будут положительной или Коровьей Смерти предложат ценное подношение или жертву.

42. Пирамида

В этой комнате сложена пирамида из костей. Она сложной формы и человек с художественным вкусом может воспринять её как объект искусства. Все кости хорошо обглоданы и вычищены, костный мозг высосан. Пирамида с определённого ракурса походит на очень толстого ребёнка, на вершине её лежит большой коровий череп. Дрекавацы молятся здесь Коровьей Смерти, прося не забирать их и приносят жертвы — вплетают пёстрые ленточки в пирамиду.

На одной из стен есть грубый рисунок — дрекавацы прогоняют какое-то высокое крылатое существо. Будут ли дрекавацы против того, чтобы герои вошли в эту комнату, зависит от их отношения с группой.

43. Детская

Это обычная комната, в которой в ряд выстроены небольшие детские кроватки для детей пяти – шести лет. Именно здесь обычно живёт большая часть дрекавацев. Здесь всегда находится *кб+6* этих замечательных ребят и есть 25% шанс, что с ними и их лидер Клуша. Дрекавацы в своём логове крайне агрессивны и совершают проверку реакции со штрафом –2. Они ни в коем случае не пропустят людей в комнату 44, даже если подружились с ними. Под каждой из шести кроватей можно обнаружить следующие вещи (бросайте *кб* за каждую):

1. Погрызенную оленью ногу.
2. Кошель с *к100* монетами.
3. Свисток из берцовой кости ребёнка. Если в него подуть, все слышащие должны пройти спасбросок от магии или получить *к4* урона.
4. Костяной кинжал. Урон *к4*; штраф к атаке –2, если цель имеет АС 15 и выше. Каждая успешная атака заставляет цель кровоточить,

теряя 1 очко здоровья каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок от Яда и Смерти (кроме первого раунда, когда урон кровоточением наносится автоматически). Костяной кинжал ломается, если на броске атаке выпадает не модифицированная единица.

5. *Бормотун*. Тут же укусит за руку и нужно пройти спасбросок от Дыхания, чтобы не получить $k6$ урона. Если на урон выпадает 6, жертва теряет $k5$ пальцев (если была без перчаток). Не забудьте про возможность подцепить заразу от бормотуна через укус.

6. *Драгоценный камень, крупный*. Стоит $1700+k10\times100$ монет.

Все выделенные курсивом варианты выпадают только один раз, после чего заменяются на вариант 2 — кошель с $k100$ монетами, к тому же, в каждом таком кошельке лежит ещё и $k4\times$ *Выпавшее число* драгоценных камней, каждый стоимостью ещё $k10\times10$ монет.

Вход в комнату 42 спрятан за широкой и грязной занавеской, на которой довольно грубо (хотя и талантливо) изображена сцена битвы дрекавацей с трупоедами.

44. Комната мамы

Дверь в эту комнату забита досками снаружи. Ранее это была каморка прислуги, ухаживающей за детьми. Дрекавацы будут драться до последнего, чтобы не пустить туда героев, и нужны действительно хорошие и умные действия игроков, чтобы убедить этих чудовищ потревожить маму. Настолько, что я готов был написать (и написал) «никогда и ни за что не пустят героев туда», но я не могу предвидеть всего и, возможно, мои или ваши игроки ещё нас удивят. Однако я подчёркиваю, что дрекавацы ни к чему не относятся так серьёзно, как к покою мамы и к её сну. Если с ними хорошие отношения, они могут рассказать, что мама ухаживала за ними, но очень сильно уставала и почти не спала.

Сейчас она наконец-то отдыхает и её покой очень важен для дрекавацей. В самой комнате пусто, на кровати спит девушка лет четырнадцати в одежде младшей прислужницы. Однако одежда её почти истлела, так как девушка уснула до того, как ворота лечебницы были закрыты

(и до появления дрекавацей). Она ухаживала за детьми в детском отделении, а потом просто уснула. Её можно спасти и это, скорее всего, убьёт дрекавацей (или спасёт их души, в зависимости от того, во что вы верите). Однако я не знаю, как именно это сделать и оставляю это на усмотрение Ведущего.

Выдирать доски довольно долго и без специальных инструментов на это уйдёт $k3$ хода. С ними — либо 1 ход (при провале проверки силы), либо $k6$ раундов.

45. Игровая комната

В этом большом зале некогда стояли кровати — это была вторая детская палата, почти такая же, как комната 43. Однако дрекавацы кровати разломали, сбив из досок и ножек какие-то грубые подобия игрушек. Все они разбросаны по полу и особой ценности не представляют. В игровой комнате обычно $k6+2$ дрекаваца.

У восточной стены есть три рычага. Непонятно, для чего они были установлены здесь и кем, дрекавацы стараются не обращать на них внимания. Если опустить северный (верхний) рычаг, сигнал прозвучит в крыле, где живут лихорадки. Есть 20% шанс, что одна из сестёр явится на зов и спросит, что нужно. Если опустить центральный, зов услышит Коровья Смерть. Есть 5% шанс, что она придёт и нападёт на дрекавацей. Южный (нижний) рычаг посылает сигнал в комнату князя, но он никого не пошлёт, чтобы проверить.

46. Коровье капище

Эта комната забита досками снаружи. Выдирать доски довольно долго и без специальных инструментов на это уйдёт $k3$ хода. С ними — либо 1 ход (при провале проверки силы), либо $k6$ раундов.

Внутри — ель, которая каким-то образом не пожелтела и не пожухла. Она продолжает расти и корни её пробili пол. Откуда ель получает солнечный свет — неясно. Ель покрыта женскими волосами, словно гирляндой. На вершине её — коровья голова, которая не гниёт и не портится,

но все ещё кровоточит. Как только герои окажутся перед елью, Коровья Смерть окажется за их спинами и спросит: «Добра ищите или славы?».

Если ответить «Добра», коровья голова на ели начнёт испускать золотой свет. Все стоящие перед ней должны будут пройти спасбросок от Парализации или превратиться в золотые монеты — по 1000 монет на каждый килограмм веса.

Если ответить «Славы», коровья голова на ели начнёт испускать голубой свет. Все стоящие перед ней должны будут пройти спасбросок от магии или ВСЕ в радиусе тысячи километров узнают их имена и откуда-то будут помнить их, а также знать все их дурные или хорошие поступки.

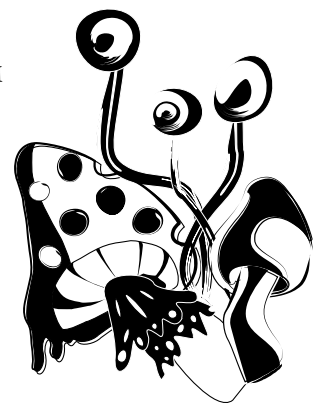
Коровья Смерть нападёт, если герои попытаются уничтожить ель. Если сжечь ель, Коровья Смерть уйдёт из больницы, но привяжется к персонажу с самым низким телосложением. Она будет невидимой сидеть на его плече и спрыгнет в ближайшем селении, где начнёт губить скот и детей. Священники видят маленькую Коровью Смерть.

47. Лестница

Когда-то здесь была лестница на второй этаж, но она обрушена и завалена. Я не знаю, что находится на втором этаже (пока), но вы можете поместить ещё один этаж для исследования выше и заселить его своими чудовищами. Помните о том, что над локациями 52 и 53 нет крыши.

48. Тёплая комната

Здесь достаточно тепло, а мебель намного лучше, чем в остальной больнице: стулья с мягкой обивкой, хороший крепкий стол, мягкая кровать и шкаф. В этой комнате нет подвоха: стулья не пытаются вас съесть, двери не запираются волшебным образом. Единственный риск — возможность встретить Коровью Смерть, но она не войдёт в комнату, а будет вежливо ждать на пороге.



49. Лихой человек

Кто-то заперся в этой комнате и сломал замок. Если выбить дверь, можно получить выстрел из арбалета. В комнате — последний выживший лихой человек, Иван. Он не смог пробиться через трупоедов и дрекавацей к выходу, поэтому решил запереться в одной из комнат. У него припасов на две недели (забрал с трупов товарищей), а также припрятан мешок с серебряными украшениями и посудой, которую он вместе с товарищами собрал в лечебнице. Мешок этого добра считается двумя крупными предметами и его можно продать в ближайшем городе (но не деревне) за 5750 монет. Иван не расстанется со своим богатством просто так. В лучшем случае, он будет готов отдать треть за то, что его сопроводят до деревни.

Иван может присоединиться к группе, но его мораль ниже стандартной на 4, и он точно ставит свой мешок с серебром дороже жизни новых товарищей. Более того, если представится удобный случай, он убьёт группу на привале и сбежит с их сокровищами. И лошадьми. Конечно, бросок реакции и/или поведение героев могут эту возможность свести к минимуму, но лучше о ней не забывать.

Существует 45% шанс, что рядом с комнатой лихого человека сидит $k2+1$ дрекаваца и через дверь слушают сказки, которые им рассказывает напуганный лихой человек. Скорее всего, они не позволят ему покинуть больницу и не пустят людей к нему.

50. Тупличка

В этой комнате ничего нет. С потолка свисает Тупличка — жутковатое существо, похожее на младенца, чьи ручки и ножки расщепились каждая на две когтистые лапки. Тупличка покрыта милой плесенью, но при этом не стала милой сама. Она разумна — на уровне человека лет четырнадцати — хотя Тупличке всего пять лет. Она питается насекомыми, в лучшем случае — мышами, крысами и птичками, так что не опасна ни для дрекавацей, ни для людей. Иногда Тупличка болтает через стенку с лихим человеком.

Тупличка расскажет, что влюблена в лихого человека по соседству. Она предложит группе отрезать ему голову и бросить в милую плесень — тогда они смогут быть вместе. Это сработает и голова Ивана отрастит такие же милые лапки, как у Туплички. В целом, это можно будет считать добрым поступком, потому что лихой человек, выбравшись из лечебницы, не станет сажать репу, а продолжит грабить и убивать ради денег.

Если выполнить просьбу Туплички, она сдвинет плиту в стене, забравшись в маленькую дыру в потолке. Это откроет проход в комнату 51, скрытый фальшивой стеной. В теории, персонажи и сами могут это сделать, но Тупличка будет громко кричать и негодовать, что приведёт к новой случайной встрече.

В случае опасности, если Тупличка переживёт первый раунд игроков, то скроется на втором этаже через маленькое отверстие в потолке.

51. Склад

Это помещение заставлено шкафами и ящиками, в которых можно обнаружить:

- 24 рулона конопляных бинтов (если ваша игра происходит в реалиях XIX века, уже можно использовать современные стерильные бинты). Бинты складываются в одну ячейку инвентаря по 6 рулонов. Каждый рулон можно продать за 10 монет.
- 2 банки мазей из местных растений, помогают от синяков и растяжений. Каждая банка стоит 25 монет. Если использовать мазь перед отдыхом, восстановится на 1 очко здоровья больше.
- 8 банок рвотных средств. Прочищает желудок, отнимает к4 очка здоровья на час (затем здоровье восстановится), задерживает персонажа на к10 раундов, спасает от яда, попавшего в желудок. Стоит 15 монет.
- Хирургический набор (иглы, нити, пила, спирт, долото, лезвие). Если вы используете прототип второй редакции LotFP — даёт +1 к навыку Медицины. Если нет — можно продать за 700 монет.

- 4 бутылки с вином. Хорошим. По 4 монеты каждая.
- Маска с птичьим клювом, в «клюв» которой набиты сушеные травы. Улучшает спасбросок от Яда и Смерти (когда заразу нужно вдохнуть) на 4. Уменьшает видимость и даёт –1 на попадание.

ТЕРРИТОРИЯ КИКИМОРЫ

В этих двух комнатах случайные встречи происходит только на 1 на $k10$ (а не $k6$). В этом случае, небольшой отряд Докторов пытается захватить Кикимору и увести её к доктору Тефелю.

Отряд состоит из $k2+1$ Докторов, $k4+2$ ассистентов и 1 дурачка.

Существует 20% шанс на день, что Кикимора находится в состоянии Плакальщицы и не настроена на долгие беседы (это не означает, что она по умолчанию агрессивна).

52. Сад Кикиморы

Большие дубовые ворота на юге забаррикадированы со стороны сада и их практически невозможно открыть без тарана. С тараном понадобится два хода на вынос дверей. Такие же тяжёлые дубовые двери на юге заперты на ключ со стороны докторов. Таран, опять же, поможет, но с ним вышибание дверей займёт всего один ход.

Чтобы открыть двери на западе и востоке, понадобится стандартная проверка силы.

По всему саду растут странные растения — деревья и кусты, чьи плоды сладки и почти сразу же утоляют голод. Каждый такой «фрукт» может исцелить $k4+4$ очка здоровья и отнять $k100+100$ очков опыта, лишая памяти. Растущие в саду растения — дальние родственники асфоделусов, что растут в Царстве Аида. Если опустить значение опыта до 0, персонаж потеряет уровень, если ниже –500, то персонаж впадёт в кому. Он будет восстанавливать по одному очку опыта в $k10$ лет, пока не проснётся на –500 персонажем нулевого уровня.

Сама Кикимора редко гуляет по саду и есть лишь 15% шанс того, что она будет именно там, а не в своём пруду.

53. Пруд Кикиморы

Кикимора живёт здесь и ей нормально. Под водой у неё растёт плющ, на котором созревают настоящие целебные плоды, восстанавливающие по 1-му очку здоровья. Кустарник плодоносит каждое полнолуние. Также на дне пруда лежит сундук с платьями и украшениями, которым не вредит вода. Кикимора сама не знает, откуда он у неё оказался, но, возможно, она просто злоупотребляла асфоделусом в своё время.

На дне пруда также есть проход, закрытый решёткой, ведущий в тоннель, который, в свою очередь, приведёт в комнату 34. Длинна тоннеля — 80 футов. Скорость под водой человека равна его же скорости на поверхности, но каждый пункт загрузки даёт 5% шанс утонуть в конце каждого раунда движения. Прутья решётки раздвигаются проверкой силы на 2к6.

Кикимора обычно рада гостям и не совершает проверки реакции сразу — первое время она будет скрытно наблюдать за героями из пруда. Только убедившись в том, что персонажи не пытаются убивать всё, что видят, Кикимора предстанет перед ними.

Она может помочь советом и рассказать о князе, докторах и дрекавацах. Однако она мало что знает о Коровьей Смерти и Лихорадках, хотя и встречалась с ними разок.

- *Князь*: «Добрый человек, но очень уж несчастный. Заперся со своими людьми, уже и не выходит почти. Может помер. Если помер, то хорошо. Лучше, чем себя изводить. Жалко, что с малышами воюет, но здесь я ничего уже не сделаю.»
- *Доктора*: «Страшные люди, меня изловить хотели, да я не далась. Бродят, что-то ищут, бормочут. Лекарство, говорят, ищут. Асфоделусы посадили у меня, я разрешила, лишь бы не трогали. Но к ним лучше не соваться. Поймают — выпотрошат, по банкам разложат. Страшные они.»
- *Дрекавацы*: «Бедные детишки. Проклятые, потерянные. Я не знаю, чем им помочь. Для вас, людей, они могут быть опасны, ваша кровь тёплая, а плоть — сладкая. Не каждый себя в руках удержит.»

Кикимора не против поболтать и даже согласна торговать: может за какие-нибудь безделушки (больше всего она любит кукол, как и любая кикимора) отдать пригоршню лечебных ягод со своего подводного плюща. Также она может попросить героев об одной из перечисленных ниже услугах. Они могут использоваться вами как классические «квесты» и в этом нет ничего постыдного, так как игроки свободны убить Кикимору ещё до того, как она откроет рот. Более того, Кикимора может и не просить о помощи, если персонажи игроков будут вести себя слишком агрессивно.

Как и любого NPC, Кикимору можно переубедить, заставить отказаться от своей затеи (и задания), и мне страшно от того, что такие очевидные вещи нужно проговаривать отдельно.

Если Кикимора относится к героям хорошо, бросьте к4, чтобы узнать что именно хочет Кикимора.

Задания Кикиморы

Мой милый Князь. Кикимора просит передать корзину с рыбой для Князя. Он несколько дней не выходил из своего крыла и девушка беспокоится за этого «несомненно благородного, но такого печального страдальца». Кикимора передаст корзину с 6 рационами — пересоленными, но, в целом, съедобными. Если игроки спросят, можете позволить кикиморе производить к12 унций соли в сутки своими слезами. Если добраться до Князя и передать ему корзинку, он растрогается и будет крайне впечатлен. Возможно, заплачет, но быстро возьмёт себя в руки. Князь подарит группе небольшой образок, дающий бонус +1 ко всем броскам пока светит солнце и пока носящий образок имеет Порядочное мировоззрение. Он пожалуется на то, что образок будет жечь тело Кикиморы, несмотря на то, что сердце девушки очень доброе.

Жертва. Кикимора надеется, что сёстры Лихорадки разумны, и хочет их как-то задобрить. Она попросит принести маленькую жертву этим «суровым духам». Кикимора не знает, что Лихорадки и Коровья Смерть хоть и имеют личности, но не являются хозяевами самим себе: они лишь

персонифицированное проклятие. Любая жертва, впрочем, будет принята и Лихорадки даже смогут наградить персонажей за это. Подробнее об этом в главе «Обитатели Тёмного и Сырого», в разделе о Лихорадках. Кикимора первое время будет очень рада тому, что герои смогли наладить контакт с сёстрами, но вскоре поймёт, что эти существа не могут быть как-то задобрены, по крайней мере, на длительный срок.

Очень милое поручение. Кикимора будет очень расстроена, когда осознаёт что Лихорадки и Коровья Смерть лишь имитируют разумную деятельность, пусть и пугающе похоже. При этом, Кикимора не сдаётся. Она просит игроков найти способ навсегда уничтожить Милую Плесень.

Маленький принц. Кикимора верит, что дрекавацы не виноваты в своих несчастиях. Она очень жалеет проклятые детские души, но не хочет, чтобы они были освобождены. Для неё, Кикиморы, освобождение мало чем отличается от смерти. Она просит найти последнего живого мальчика, который точно ещё прячется где-то в больнице, и спустить его кровь в комнату 38 (комнату с цветами). Душа мальчика возродится в теле Вопящего Царя и тот восстанет через $k4+1$ часа. Он будет помнить героев, однако его отношение к собственному убийству неоднозначно. Вопящий Царь может как начать захватывать лечебницу, так и увести свой народ из земель людей.

После того, как задание Кикиморы будет выполнено (только одно), она начнёт мечтать о том, чтобы покинуть это место. Когда кто-то из персонажей игроков погибнет, можете предложить игроку своего нового персонажа сделать Кикиморой.

ТЕРРИТОРИЯ ЛИХОРАДОК

Эта небольшая область полностью контролируется Лихорадками и, как только живое существо войдёт в коридор 54, двери в комнаты 55, 56, 59, 60, 63 и 66 откроются. Оттуда выйдут трясущие братья и сразу же нападут на героев. Трясуны будут игнорировать персонажей, уже получивших поцелуй кого-то из Сестёр или носящих на себе их символы (амулет Пухнеи).

Также бросьте к6, когда группа войдёт в коридор 54 первый и каждый третий раз после первого. На 1 в ближайшей к локации 52 клетке (выделенной зелёной) также появится Коровья Смерть.

Иных случайных встреч на этой территории нет.

54. Коридор на территории лихорадок

Здесь чисто, но темно. Кажется, что здесь регулярно подметают, пыли практически нет. Креплений для факелов или масляных ламп нигде нет.

Бросьте к6, когда группа войдёт в сюда первый и каждый третий раз после первого. На 1 в ближайшей к локации 52 клетке (выделенной зелёной) также появится Коровья Смерть.

55. Комната с мёртвым человеком, который пытается звать на помощь

Из-за заклинившей двери слышен странный шум, похожий на мычание и стоны. Двери выбиваются стандартной проверкой Силы. В комнате одна кровать, к которой привязан худой, но высокий и широкоплечий мужчина. В изголовье его кровати, на корточках, сидит высокая худая женщина в простом белом платье. У неё огромные голубые глаза, распущенные русые волосы до пят и худое измождённое лицо. Это Глядея. Она своими тонкими худыми пальцами держит веки человека и не позволяет ему закрыть глаза. Иногда, раз в пару часов, она в них сплёвывает, отчего жертве становится ещё больнее. Жертва будет умолять убить его и прекратить страдания, Глядея же будет успокаивать несчастного и убеждать героев, что у них с «возлюбленным» всё хорошо.

Возлюбленный — это помощник доктора, Гришка. Он занимался тем же, чем занимаются современные санитары, но доктор Тефель звал его «младшим помощником». Именно доктор Тефель отдал Гришку Глядее. Гришка — воин 2-го уровня, его характеристики и особые свойства описаны в главе 5. Персонаж игрока может занять место Гришки, если вежливо попросит об этом Глядею. Тогда игрок может заменить своего персонажа, отданного (на время или навсегда) Глядее на Гришку.

Если изгнать Лихорадок, Гришка попытается сбежать. Если дрекавацы и трупоеды не перебиты, его шанс на выживание 2 к 6. Если хотя бы одна из этих фракций уничтожена — 4 к 6. Если обе — он спокойно покинет лечебницу. В палате, помимо кровати, есть ещё ночной горшок. Но он пустой.

56. Первая комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями и ночной горшок. В ночном горшке — вырванный глаз, который всё ещё... ну, живой.

57. Вторая комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями и ночной горшок. На стене кровью нарисован круг с точками, возможно, напоминающий человеческое лицо. В ночном горшке лежит вырванный язык. Язык не сгнил, он шевелится, хотя и кажется сухим и нездоровым.

58. Комната, дверь которой покрыта инеем

Дверь заклинило и на ней начертаны символы, которые могут быть известны магу с шансом 1к6 с бонусом от модификатора Интеллекта. Маг может узнать в этих символах защитную печать, которая не позволяет духам, призракам и другим бестелесным существам проникать через физический объект.

Из-за дверей доносится слабый, дрожащий женский голос. Это Озноба. Она честно скажет, что любовник её сестры запер её здесь, потому что невзлюбил её с самого начала. Озноба будет просить выпустить её и пообещает поцеловать того, кто это сделает. Если отказаться от поцелуя, она скажет, что освободители могут забрать всё, что лежит в её палате. Она откажется рассказывать, что здесь есть.

Если выбить дверь (стандартной проверкой), то в палате окажется худая женщина в простом голубом платье. У неё распущенные русые волосы до пят, на которых можно разглядеть иней. Также иней лежит на ресницах женщины. Нос, уши и пальцы её чуть покраснели от холода.

Озноба не станет нападать на персонажей, которые её освободили. Однако она начнёт блуждать по больнице и может попасться при броске случайного столкновения, как и другие Лихорадки.

В палате есть кровать с ремнями и ночной горшок полный серебра. В горшке порядка 1200 серебряных монет.

59. Третья комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями и ночной горшок. В горшке лежит отрезанное ухо. Оно всё ещё тёплое и кажется живым.

60. Четвёртая комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями, но нет ночного горшка. Отрезанное ухо лежит под жёстким, покрытым странными пятнами матрасом на кровати.

61. Небольшая комната с алтарём

Это маленькая комнатка, скорее всего, использовалась ранее как карцер или кладовая. В пользу первой версии говорят очень странные пятна на каменном полу. В комнате нет ничего, кроме большого каменного алтаря по центру. На алтаре лежит человеческая голова без глаз, ушей, носа и языка. Голова невнятно мычит и, если группа бродит вместе с Карлушей, последний с ужасом узнаёт в голове себя. Персонажи игроков тоже могут узнать Карлушу, если им будет до этого дело. Если вернуть голове недостающие органы, лежащие в палатах, они сразу же прирастут. Голова не разумна или, скорее, мало разумна. Она видит, отслеживает движение, жмурится, когда ей страшно. Голова может повторять за кем-то слова, но медленно и по слогам.

Если Карлуша коснётся головы, он исчезнет, а голова обретёт разум. Она будет помнить как была Карлушей и поймёт, что её душа вышла из тела в момент ужасной пытки, когда осознала, что ей не дадут умереть. Карлуша попросит убить себя. Если заставить голову повторить имя Лихорадки задом наперёд, она окажется во рту го-

ловы и будет тут же проглочена. Это изгонит Лихорадку из лечебницы. После изгнания первой сестры остальные попытаются остановить героев — нападая сами или посылая трясунов (если речь идёт о Трясце). Таким образом можно изгнать всех Лихорадок менее, чем за раунд, если Карлуша вернулся в своё тело, или за ход, если приходится общаться с безмозглой головой.

Голова приросла к алтарю и не может его покинуть. Голову можно убить: отпев её, разрубив вместе с камнем (нанести больше 6 урона за один удар) или напоив святой водой.

После уничтожения головы, Карлуша отправится в Рай (или его аналог в не христианоцентричном сеттинге). Если игроки были к нему добры и отвели к голове, он может помогать группе, приходя во сне и излечивая их раны (дополнительно 1 очко здоровья каждую ночь сна).

62. Хранилище знаний

Дверь заклинило и, кажется, кто-то сделал это специально. В комнате два небольших шкафа, забитых книгами и свитками. Если персонажи просто хватают первый же попавшийся том и уходят, бросьте *k10* по списку литературы ниже, то же самое и со свитками. После чего бросайте *k4*, чтобы определить язык (1 и 2 — аутентичный для вашего региона, 3 — аналогичный немецкому и 4 — аналогичный французскому). Если выбирают и осматриваются хотя бы ход, попросите их совершить проверку поиска. При успехе, герои найдут под шкафом книгу «Das Geheimnis des Fiebers».

Das Geheimnis des Fiebers

Этот трактат на немецком (или другом подходящем для вашей кампании языке) рассказывает о сёстрах Лихорадках, жестоких духах, проживающих на территории Восточной Европы. Книга рассказывает о том, что Лихорадки, по-видимому, были дочерьми царя Ирода, и божий гнев превратил их безжалостное воплощение болезни. Книга также содержит ритуалы «Подношения», «Милости» и «Нежности» Лихорадок.

Список книг:

1. Испорченная книга, чьи страницы ссохлись. Ничего не стоит.
2. Старая книга, содержащая новеллы и поэзию Запада. 9 монет.
3. Новая книга, содержащая современные новеллы и поэзию Запада. 17 монет.
4. Устаревший трактат о травах. 6 монет.
5. Современный трактат о травах. 10 монет.
6. Трактат о фехтовании. 50 монет.
7. Трактат об инженерном искусстве и осадах. 60 монет.
8. Трактат о зодчестве. 60 монет.
9. Книга мага с 6 случайными заклинаниями 1-го круга, 4-мя случайными заклинаниями 2-го круга и 2-мя 3-го.
10. Испорченная книга, чьи страницы ссохлись. Ничего не стоит.

Список свитков:

1. Крайне отвратные стихи о любви, без рифмы.
2. набросок портрета доктора Тефеля.
3. Случайное заклинание мага 1-го круга.
4. Рисунок обнажённой женщины. 2 монеты.
5. Перевод ритуала «Милость» на понятный персонажам язык.
6. Случайное заклинание мага 1-го круга.
7. Крайне отвратные стихи о природе, с намёком на рифму.
8. Карта южного крыла лечебницы (территории докторов).
9. Записка с просьбой не входить в восточное крыло (территория Лихорадок) без разрешения.
10. Рецепт сонного зелья (может быть приготовлено магом).
Сонное зелье — это заклинание Sleep, помещённое в бутылку, но его можно использовать в качестве гранаты. Оно действует практически так же, как заклинание, только его дальность заменяется на дальность метания Other Thrown Weapon. После того, как бутылка с зельем разобьётся, все живые существа в радиусе 15 футов от этого места подвергаются эффекту заклинания Sleep.

63. Пятая комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями и ночной горшок. В ночном горшке лежит отрезанный нос. Он тёплый, никаких следов отмирания не видно.

64. Комната, в которой лежат угли

Дверь заклинило, судя по всему, кто-то специально сломал замок снаружи. От двери слабо веет жаром. Дыма или запаха гари, впрочем, нет.

В самой палате есть кровать и ночной горшок под ней. Горшок пустой, на кровати лежат обугленные останки. От останков по-прежнему веет жаром и коснувшийся их получит $k4+1$ урона сразу же. Если выпадет 4 или 5, то урон будет нанесён снова и, если во второй раз угли нанесут полный урон, коснувшийся останков загорится.

Если кто-то попытается забрать останки, на кровати проявится женщина. Высокая, худая, румяная. Рыжие распущенные волосы женщины спускаются до пят. Она сидит на покойнике так, будто только что занималась с ним сексом и спросит у нарушителей, зачем они мешают ей. Это Огня, и она крайне жестока и ревнива. Если каким-то образом убедить её в том, что произошло недоразумение, она может быть отпустит группу. В противном случае, Огня набросится на нарушителей со всей своей яростью.

Обугленные останки можно разобрать на 12 угольков. Если игроки найдут способ хранить их, то каждый такой уголёк можно будет использовать как метательный снаряд, наносящий $k4+1$ урона и способный поджечь цель по описанным выше правилам. Если отпеть останки, угли потеряют свою волшебную силу, а Огня из лечебницы уйдёт сама.

65. Комната, с которой на первый взгляд всё в порядке

Дверь заклинило и, судя по всему, кто-то специально сломал замок снаружи. На двери начертаны символы, которые могут быть известны магу с шансом $1k6$ с бонусом от модификатора Интеллекта.

Маг может узнать в этих символах защитную печать, которая не позволяет духам, призракам и другим бестелесным существам проникать через физический объект.

Если кто-то приложит ухо к двери, чтобы прислушаться, есть 2 к 6 шанс того, что кто-то громко завопит по ту сторону двери. Тогда прислушивавшийся должен будет совершить спасбросок от Парализации, или потерять $k12$ очков здоровья и $k2$ Ловкости.

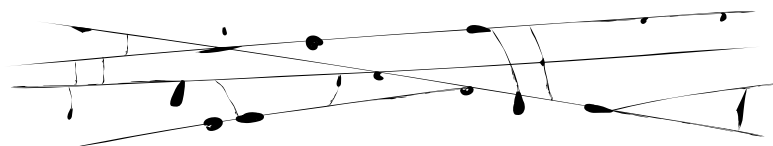
В самой комнате есть кровать с кожаными ремнями и ночной горшок. На потолке висит Глухья, вцепившись когтями в балки. Она видима и её можно заметить — если игроки прямо скажут, что сначала оглядывают комнату и смотрят вверх, или проверкой «Поиска». Очевидным образом, проверку совершает тот, кто входит в комнату первым.

Глухья падает сверху на первого вошедшего в комнату, сбивая с ног и утаскивая в комнату. После чего дверь сама собой захлопывается (если не была ранее выбита). Магические символы после этого пропадут.

Сестра-лихорадка придавит жертву ногами и руками к полу и будет громко вопить ей в уши, пока тот не оглохнет совсем или не погибнет. Подробнее об атаках Глухьи в главе 5.

Глухья — красивая худая женщина с распущенными седыми волосами до пят. На ней простое белое платье. Глухья может вступить в переговоры, только если группа будет общаться с ней жестами. Тем не менее, Глухья очень голодна и совершает все броски реакции со штрафом -4 , пока не убьёт хотя бы одного человека своими воплями.

Если открыть дверь и не изгнать эту сестру, она начнёт бродить по лечебнице вместе с остальными и появляться во время случайных встреч.



66. Шестая комната, из которой выйдет трясун

Это обычная палата. В ней есть кровать с ремнями и ночной горшок, в котором лежит глаз. Он всё ещё влажный, а зрачок реагирует на движение.

67. Комната с золотом

Дверь заклинило и, кажется, кто-то сделал это намеренно. В комнате есть кровать, на которой сидит худая женщина в простой голубой рубашке. Золотые вьющиеся распущенные волосы женщины спадают до пят, глаза женщины нежно-медового цвета. Руки женщины обогреты кровью и она с удовольствием что-то очень медленно ест. Это Желтуха, и она вежливо приветствует гостей, вне зависимости от броска реакции (это не мешает ей напасть в следующую секунду, если бросок реакции показал, что Лихорадка враждебна).

У кровати сидит худощавый мужчина, полностью обнажённый, с нечёсаной седой бородой. Кожа мужчины сухая и болезненно жёлтая. На несчастном золотой ошейник, в ошейнике — кольцо, через кольцо продета золотая цепь, которой мужчина прикован к ножке кровати.

На полу стоит ночной горшок, доверху набитый золотом.

Желтуха пожалуется, что её муженёк уже совсем стар стал. И, если к ней посватается кто-то помоложе, она в качестве приданого отдаст всё своё золото. Это горшок с 1000 золота (то есть 10 000 монет в целом, если в вашей кампании серебряный стандарт) и золотая же цепь, которую можно продать за 2 500 серебра.

Золото Желтухи настоящее и, если отдать ей человека, она нежно вынет из него печень и начнёт медленно, растягивая удовольствие на долгие годы, её кушать. Старик, прикованный к кровати, умрёт, как только Желтуха отправит в рот последние кусочки его печени. А она сделает это, как только получит нового «мужа».

Если изгнать Желтуху, её золото никуда не исчезнет и не превратится в черепки. Однако Желтуха привязана к золоту, и каждый, кто коснулся её монет должен совершать сбросок от Яда и Смерти каждый год. Если этот год человек активно пьянствовал, он получает штраф -2 к броску. Если вёл образ жизни путешественника и не мог себе позволить нормальную пищу, то -1. Оба штрафа складываются. В случае провала, персонаж теряет кЗ пункта Телосложения, а белки его глаз и кожа начинают желтеть. После этого сбросок нужно повто-

рять каждые полгода, но штраф с прошлого раза сохраняются, а новые также могут быть добавлены. Если на спасброске игрок выбрасывает 20, Желтуха приходит к нему лично.

От автора: Чечевидно, что перспектива подхватить цирроз имеет значение только во время длительной кампании, к тому же, при таком отсчёте времени. Если вы не хотите запариваться с отчётом времени, просто заставьте сделать спасбросок через $k6+6$ сессий.

68. Комната, на дверь которой прибита записка

Дверь заклинило. К ней кинжалом приколата записка: «Во имя Христа и Девы Марии, не смейте открывать эту дверь. Доктор Тефель».

Также на двери начертаны символы. Маг может узнать в них защитную печать, которая не позволяет духам, призракам и другим бестелесным существам проникать через физический объект (с шансом $1k6$ с бонусом от модификатора Интеллекта).

В комнате есть кровать с ремнями и ночной горшок. За дверью стоит худая женщина с чёрными глазами и чёрными распущенными волосами до пят. На женщине чёрное ситцевое платье. Женщина будет смотреть на гостей с укоризной, но не станет говорить. Это Невея, и все проверки реакции с ней происходят со штрафом -2 , пока не убьёт кого-нибудь и не утолит свою жажду.

Даже после этого старшая из Лихорадок не станет ни с кем разговаривать. Она приложит палец к губам и укажет рукой на записку, предлагая отвести её к доктору Тефелю. Невея заберётся в лёгкие того, кто поцелует её, и выйдет, когда окажется рядом с пленившим её доктором.

69. Пустая комната

В этой комнате есть кровать с ремнями и ночной горшок. Под кроватью сидит мальчик лет семи. Он напуган и не понимает почему Лихорадки и трясуны его не замечают. Мальчик оголодал и выглядит измождённым. Он жив, пусть жизнь в нем и поддерживает милая плесень, которой парнишка заразился.

Мальчика никак не зовут или он забыл своё имя. Чудесным образом его организм не подчинился милой плесени, а вступил с ней в симбиоз. Мальчик не может умереть от голода или болезни, но может выступать в качестве переносчика заболевания. Также он восстанавливает по 1-му очку здоровья в раунд.

Этому ребёнку суждено стать Вопящим Царём. Для этого его нужно убить его в комнате 38. Если позволить мальчику уйти из лечебницы, он вынесет за собой всех Лихорадок, мор и милую плесень, заразив ими окрестные посёлки. Если отвести мальчика к Князю, тот попросит группу спасти ребёнка и исцелить его. Личный лекарь Князя, Игнат, обнаружит все заболевания (мор, плесень и отметины Лихорадок), которые переносит Мальчик.

ТЕРРИТОРИЯ КНЯЗЯ

Случайные встречи на территории Князя

Бросайте $\kappa 10$ в начале каждого третьего хода. На 1 и 2 герои натываются на людей Князя. Дистанция определяется броском $\kappa 3$ (то есть расстояние будет от 10 до 30 футов). Всего на этой территории 7 здоровых солдат, лекарь Игнат, Князь и 4 больных солдат, находящихся на карантине.

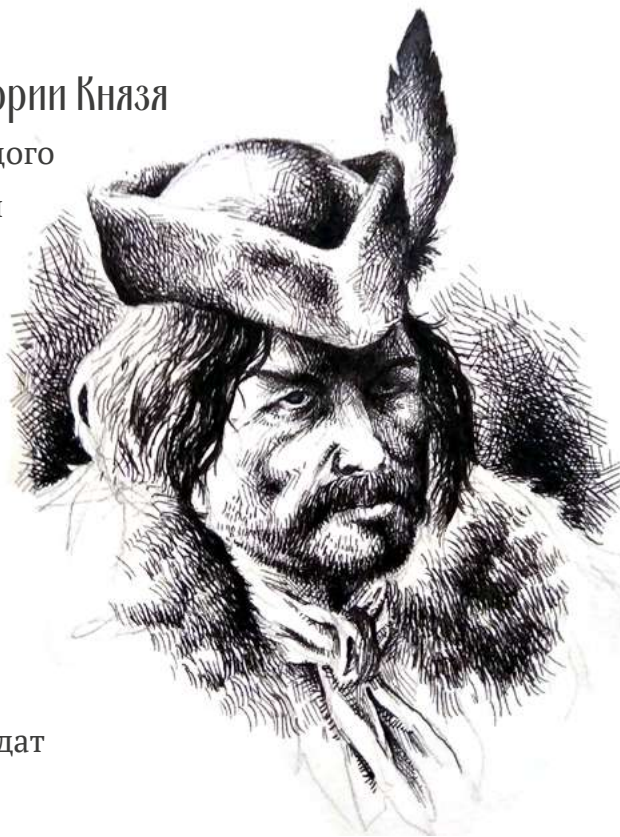
1–2 Солдат со свечой.

3–4 $\kappa 2$ солдата с саблями, 1 солдат со свечой.

5–7 Лекарь Игнат.

8 Князь.

9 Коровья Смерть появляется в коридоре 72.



70. Маленькая комната Игната

Это небольшое помещение содержит только дубовый стол, стул и стоящие на столе реагенты. Это несколько флаконов со ртутью, какими-то экстрактами, молотой крапивой и другими лекарскими припасами. Сушёные растения висят под потолком. С шансом 2 из 6 Игнат будет находиться в этой комнате (естественно, если секунду назад группа не встретила его в коридоре).

В ящике стола можно найти $k10+10$ монет и $k2$ лечебных мази (втираются в течение $k3$ раундов, восстанавливают $k4+2$ очка здоровья).

Игнат предан Князю и пытается найти способ излечить выживших как от Мора так и от Милой Плесени, испытывая различные способы на заболевших солдатах. Он носит с собой докторскую маску и надевает её, когда входит в палаты, закрытые на карантин. Игнат верующий, но не фанатично. Он не считает, что Мор имеет сверхъестественное происхождение, но не будет упорствовать, особенно если ему предоставят доказательства.

Игнат будет безмерно благодарен, если пополнить его запас необходимых трав и корешков. Он может передать список и нужные вещи можно будет или купить в деревне (15 монет) или набрать самим в соседнем лесу. Это поможет людям Князя пережить ещё одну зиму, не опасаясь распространения Мора.

71. Первая солдатская палата

Это обычная двухместная палата, силами местных солдат расширенная до четырехместной. Расстояние между четырьмя кроватями, таким образом, крайне небольшое, но пройти можно. Над каждой кроватью вбит гвоздь, на котором висит одежда и кожаный доспех. Под кроватью лежат: кираса, сабля, арбалет и колчан с $k10+4$ болтов.

С шансом 2 к 6, все четыре солдата будут отдыхать в комнате. С шансом 3 к 6, один солдат будет в палате. Солдаты не нападут сразу (если их не провоцировать) и проверки реакции будут совершать с бонусом +2. Они вполне вменяемы, хотя и одичали немного от одиночества.

72. Коридор на территории Князя

Чистый, хорошо подметённый коридор, при этом скудно освещённый четырьмя масляными лампами: одна между комнатами 70 и 75, вторая между 75 и 80, третья перед входом в комнату 74 и четвёртая перед входом в комнату 83. Солдаты регулярно меняют масло.

В коридоре стоит сильный запах трав. Раз в день Игнат кладёт в лампы свои корешки и сушёные листья. Он верит, что это защищает от Мора. Эти травы действительно отпугивают Мор и не позволяют Коровьей Смерти проходить вглубь коридора (она привязана к клетке зелёного цвета).

Перед выходом с территории Князя на территорию Кикиморы установлена баррикада из кроватей. Она в хорошем состоянии, потому что её уже давно никто не пытался штурмовать.

73. Вторая солдатская палата

Это обычная двухместная палата, расширенная силами солдат до четырёхместной. Однако одна кровать пустует. Над тремя другими на гвоздике висит одежда солдат и кожаный доспех. Под кроватью лежат: кираса, сабля, арбалет и колчан с $10+4$ болтов.

Расстояние между кроватями небольшое, но пройти можно.

С шансом 2 к 6, все три солдата будут отдыхать в комнате. Солдаты не нападут сразу (если их не провоцировать) и проверки реакции будут совершать с бонусом +2. Они вполне вменяемы, хотя и одичали немного от одиночества.

74. Комната с тайной дверью

Здесь нет мебели, кроме двух шкафов и кровати, установленных в качестве баррикады. Рядом с баррикадой всегда дежурят 2 солдата Князя. В южной стене комнаты потайная дверь — каменная стена отодвигается в сторону, позволяя проникнуть на территорию Докторов, в коридор 84. Князь и его люди знают о двери, но доктора не знают — этим иногда пользуются люди Князя, воруя лекарства и даже пищу. Князь лично устанавливал потайной ход, о котором знали лишь самые доверенные лица.

75. Склад

Из комнаты вынесли всю мебель, но свободного места всё равно почти нет. Всё заставлено бочками с водой и корзинами с пищей. Под пищей следует понимать многочисленные сухари, сушёные грибы и вяленое мясо, которое Князь получает временами от добрых людей из деревни. Еды явно меньше, чем может понадобится тринадцати взрослым мужчинам. Судя по всему, овощи, ягоды и остальные скоропортящиеся продукты люди Князя съедают в первую очередь, а потом переходят на сухой паёк.

76. Карантин

В этой палате четыре койки и там находятся солдаты, заразившиеся милой плесенью и мором. Игнат не настолько умен, чтобы разделить больных мором и милой плесенью. Двое здесь уморены: они лежат на спине, бормочут что-то, и могут только пить и жевать мелко перетёртую пищу.

Двое подцепили милую плесень: они прекрасно себя чувствуют, не едят, и не пускают к себе Игната, лишь сидят в своём углу и отгородившись от остальных перевёрнутой кроватью. На них видны следы попыток самоубийства, но милая плесень никого не отпускает так легко. Князя можно убедить сжечь несчастных. Все свои ценности больные отдали Князю.

Игнат будет находится в этой комнате с шансом 3 к 6. В этот момент на нём будет маска доктора.

77. Библиотека

В этой комнате стоит два больших деревянных шкафа, стол, кресло и стул. Большая масляная лампа стоит на столе. Книг около трёх десятков, но все они исключительно церковные: Библия, псалтирь, незаконченные переводы с греческого, различные жития. Каждая такая книга считается отдельным предметом и может быть продана за 2к10 серебряных монет.

В запертом ящике стола есть ещё одна Библия, но уже на немецком (или подходящем для вашей кампании) языке. Она стоит 45 монет и содержит 4 заклинания мага 1-го круга и 2 заклинания 2-го круга. Также в ней записано 3 случайных лихорадочных ритуала.

78. Хранилище масла

В этой палате стоит две полных бочки с маслом и одна полупустая. Больше здесь ничего нет. Кроме призрака горящего человека, который появляется каждую полночь. Призрак безвреден и лишь стоит над бочками. Если войти в комнату в полночь (никому из людей Князя ещё не приходила эта идея, масло обновляют каждое утро), призрак попытается уговорить гостей разлить масло по всему крылу, а потом поджечь «чтобы дать ему погреться». Если выполнить просьбу призрака, лечебница сгорит вся, часов за шесть. Трупоеды и дрекавацы смогут сбежать в ближайшие леса, так же как и доктор Тэфель. Последний, впрочем, продолжит свои злодеяния. Кикимора, Лихорадки, Коровья Смерть, Князь и остальные NPC без посторонней помощи спастись не смогут.

79. Запертая комната, откуда зовут на помощь

Рядом с этой комнатой всегда есть хотя бы один стражник. Он сторожит вход и ни при каких обстоятельствах не позволит героям войти внутрь. По ночам из-за двери начинают раздаваться плач, всхлипы и женские мольбы о помощи. Если напасть на стражника, он начнёт громко вопить и звать на помощь остальных обитателей крыла. Если убить его за один раунд или усыпить, то за дверью можно обнаружить обычную комнату. В ней будет двуспальная кровать, шкаф, зеркало, стол и два стула. В шкафу ничего нет.

Через секунду после открытия двери, Князь должен будет совершить спасбросок от Яда и Смерти. В случае провала, его сердце остановится, на лице навсегда застынет выражение невероятного ужаса, а из глаз будут течь слёзы, пока слёзные каналы совсем не пересохнут.

Если Князь не провалит спасбросок, Мария проявится во плоти. Её дальнейшее поведение описано в главе 5. Князь будет в гневе от того, что кто-то освободил призрак его жены и, скорее всего, прикажет своим людям убить героев, да и сам попытается это сделать.

80. Сортир

Это просто маленькая каморка, оборудованная под туалет. Доски разобраны, в земле вырыта очень глубокая яма. Запах соответствующий и чувствуется уже в соседних клетках. Дальше он перебивается травами Игната.

81. Запертая комната с выходом на крышу

Эта комната заперта, но стражи рядом с ней нет. Зато прямо перед дверью стоит бочка, доверху набитая камнями. Видно, что бочку периодически отодвигают и продвигают обратно. За дверью небольшая комната, пол которой засыпан мусором, листьями (частично сгнившими) и землёй. Прямо у выхода из комнаты установлен и замаскирован листьями и мусором капкан. Он наносит *к12* урона, если его не заметить и не обойти. В комнате есть лестница, ведущая либо на крышу, либо на второй этаж (если Ведущий хочет таковой добавить). Перед лестницей установлен такой же капкан. Выход на крышу закрыт на ключ и тяжёлый засов со стороны комнаты.

82. Запертая комната с заключёнными

Эта комната заперта на ключ, но из-за дверей можно услышать рёв, маты и скуление. В комнате, к стене на цепь, прикованы доктор, дрекавац и один из милых мертвецов. Доктор самый буйный, он проклинает Князя за глупость и будет обещать что угодно героям, если его освободят. Он даже сдержит своё слово. Дрекавац может только рычать и скулить, он совсем одичал от пыток Игната. Если его освободить, он скорее всего накинется на первого встречного. Возможно, если сперва его откормить и не бить пару дней, дрекавац придёт в себя. Милый мерт-

вещ просто вежливо спросит, можно ли наконец убить его — это один из солдат Князя и он покорно выносит все эксперименты Игната, в надежде что это поможет товарищам. Плесень застряла в черепе и этот солдат уже не обратится в опасного милого человека, не потеряет контроль над собой.

Подходя к комнате, бросьте кб. На 1 Игнат сейчас занят пытками. Это нельзя назвать экспериментом, потому что лекарь недостаточно образован для того, чтобы вести настоящую научную деятельность. Он действует по наитию, научный метод ему недоступен, так что это просто пытки, пусть идущие из благих намерений талантливого неуча.

83. Комната Князя

Угловое помещение, чуть крупнее обычной палаты. В комнате есть стол, стул, кровать и шкаф. На столе нет ничего кроме библии. Под кроватью — небольшой сундучок, запираемый на ключ. В сундучке — 1200 монет, а также женские украшения на сумму 4500 монет.

В шкафу: палаш, короткий прямой меч, кираса и арбалет (или аркебуза, если в вашей кампании используется огнестрельное оружие). 20 болтов (или мешочек с порохом и мешочек с 50 пулями) хранятся там же.

Сам Князь носит при себе лишь длинный кинжал на поясе.

Князь будет удивлён гостям, но, в то же время, очень обрадуется живым людям. Если принести ему корзинку от Кикиморы, он будет безмерно благодарен и пожалеет о том, что Кикимора чудовище. «Странно, что такая добрая душа принадлежит созданию Дьявола». Князь прекрасно знает, что чудовища в лечебнице не считают себя частью божественного творения, и поэтому не испытывает жалости ни к дрекавацам, ни к трупоедам, ни к призракам. Однако Кикимору Князю искренне жаль, и он будет счастлив, если герои помогут ей или возьмут с собой.

Князь расскажет (если конечно герои будут вести себя прилично), что у него на попечении четверо больных — бывшие солдаты, заразившиеся кто чем и сейчас находящиеся под карантином. Его лекарь, Игнат, ищет лекарство, но самые лучшие снадобья забрал с собой доктор

Тефель. Князь уверен, что вера может исцелить больных, но его священник ушёл с иконой Божьей Матери больше полутора лет назад, прихватив с собой несколько солдат.

Если вернуть Князю икону, он повесит её в палате с карантинном. Это облегчит страдания больных, но не излечит их. Если привести больных в комнату с иконой — уже другое дело. Игроки могут как угодно играть с «заражёнными», «иконой», «милой плесенью», «тёплой комнатой» и даже «цветущей комнатой». Я оставляю трактовку результатов на фантазии Ведущего, потому что различных вариантов полно и пытаться просчитывать их заранее сложно, а главное, не очень осмысленно. Если ваши игроки смогут таким образом исцелить больных — здорово. Если каким-либо способом исцелить людей Князя или убить Мора, Князь отдаст героям свои сокровища (в основном это драгоценности покойной жены Князя) и покинет лечебницу вместе со своими людьми.

ТЕРРИТОРИЯ ДОКТОРОВ

Случайные встречи на территории докторов:

Бросайте к6 в начале каждого второго хода. На 1 и 2, герои находят новых друзей. Дистанция определяется на к6 (то есть расстояние будет от 10 до 60 футов). Если группа находится на территории выделенной зелёной (территорией Коровьей Смерти), добавьте к результату броска по таблице 2. Если находится в соседних с такой территорией клеткой — добавьте 1. Если находится на зелёной клетке, полностью окружённой другими зелёными клетками — трактуйте это как 6 на к6.

- 1 к4+2 трупоеда — изгнанника.
- 2 к6+3 бормотунов.
- 3 к3 ассистента, доктор.
- 4 Дурачок.
- 5 к3 доктора, к4+1 ассистента и дурачок.
- 6 Коровья Смерть.

84. Заброшенный коридор

Этот грязный и неухоженный коридор стал пристанищем бормотунов. Внешняя стена разрушена, как и небольшая часть потолка. На полу куски камня, известь, балки и мусор. Крестьяне или разбойники, возможно, были здесь — можно найти следы потушенного костра, а также несколько разодранных сумок.

Ночью здесь очень холодно, а по внешней стене начинают плясать зеленоватые огоньки, размером с кулак.

Дверь в коридор 96 заперта на ключ.

85. Каморка с трупом

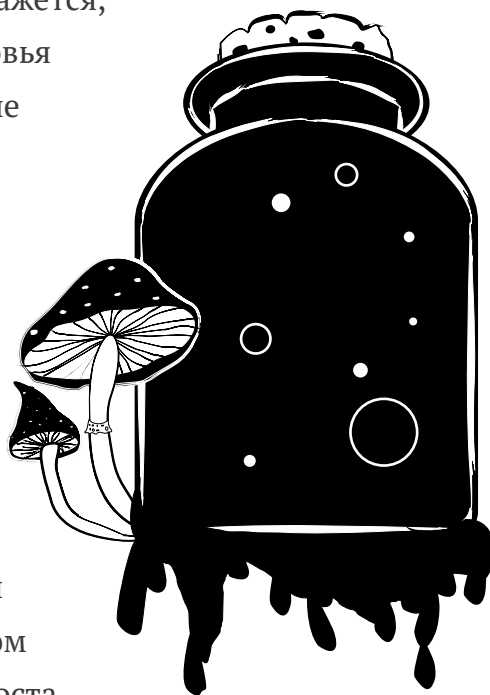
Это маленькое помещение когда-то использовалось как каморка для уставших докторов. Там стояла одна кровать и больше ничего.

Теперь на кровати лежит иссохший труп мужчины. На теле нельзя найти какие-то раны или травмы, кажется, что он мирно умер во сне. Призраки и Коровья Смерть игнорируют эту комнату, но остальные обитатели лечебницы — нет.

86. Комната с обваленной стеной

В этой пустой комнате ничего нет — ни мебели, ни ловушек. Только на потолке притаилась Обдериха. Она старается не выдавать себя и не станет нападать, если группа слишком большая. Скорее всего, Обдериха проследует за группой, оставаясь скрытой тенями и своей магией, и нападёт на того, кто слишком далеко отойдёт от группы. Или если группа остановится на ночлег.

Обдериха не пойдёт на территорию других чудовищ: она уже была ранена и изгнана дрекавацами, так что не рискнёт связываться с другими обитателями Тёмного и Сырого.



87. Пустая неровная комната

В этой пустой комнате пол заметно изгибается, так что стоящий у окна будет на полметра выше того, кто стоит у дверей. Если вскрыть пол в месте подъёма, можно обнаружить деревянную дверь, в которую может протиснуться ребёнок. За дверью — маленький сундучок с глазами, языками, срезанной с лица кожей, печенью, почками и сердцами. В сундуке все это прекрасно сохраняется и не портится. Все перечисленное очень высоко будет цениться дрекавацами как угощение, а доктора могут заменять пострадавшие органы на здоровые, взятые из сундучка. Никто не знает, как сундучок оказался в Тёмном и Сыром. Даже Князь, построивший лечебницу, ничего не знает о тайнике и никогда его не видел.

88. Ничем не примечательная комната

Это обычная комната, с окном, кроватью, столом, стулом и шкафчиком. Всё, что здесь было ценного, уже давно унесено. Видно, что кто-то залезал через окно, забаррикадировал дверь кроватью, жёг костры.

89. Комната с собаками

В этой комнате живёт стая милых псов. Они не очень агрессивны, хотя могут и напасть (все зависит только от броска реакции, безо всяких модификаторов). Если прикормить милых псов, они не будут лаять и как-либо предупреждать докторов о прибытии гостей. Милые псы мертвы, милая плесень покрывает их головы и следы смертельных ран видны невооружённым взглядом. Всего в стае $k4+2$ милых пёселя.

ЗДАНИЕ, В КОТОРОМ ПРОХОДИЛИ ЭКСПЕРИМЕНТЫ над дурачками

90. Каморка с зельями

Эта небольшая комната — практически один большой шкаф с десятками ящичков и шестью полками у каждой стены. К сожалению, почти все они пустые — когда доктора покидали эту территорию, они заби-

рали с собой все ценное. Можно найти лишь какие-то жалкие остатки, которые спешащие доктора каким-то образом пропустили. Бросьте $k10$ за каждый ход исследований. Найти можно не более 4 зелий.

- 1 Несколько ($k10+10$) монет, рассыпанных по ящику.
- 2 Зелье лечения лёгких ран.
- 3 Зелье лечения болезни.
- 4 Зелье лечения лёгких ран и кошелек с $k100$ монетами.
- 5 Зелье лечения средних ран и пистолет (если в вашем сеттинге нет огнестрельного оружия, замените пистолет на короткий меч).
- 6 Зелье лечения болезни, зелье лечения лёгких ран.
- 7 Зелье снятия проклятия.
- 8 Зелье лечения лёгких ран, зелье лечения средних ран.
- 9 Зелье лечения критических ран.
- 10 Бухгалтерская книга, в которой описаны маркировки различных зелий (с её помощью можно идентифицировать все найденные здесь зелья).

Если выпадают варианты 5 и 10 во второй раз, замените их на 4 и 9.

91. Первая бойня

В этой комнате окно забрызгано кровью и через него ничего не разглядишь. Внутри пол покрыт тонкой коркой чёрной запёкшейся крови, на стенах и потолке — ошметки плоти. Остатки двух докторов и пары дурачков ещё можно как-то идентифицировать, но сделать это будет нелегко, так как лежат они давно и уже порядком подгнили. В комнате нет мебели, стоит премерзкий запах, а дверь еле держится на петлях.

92. Коридор на оставленной территории

Видны следы борьбы, хотя трупы унесли. Пятна крови на полу и следы от брызг на стенах сохранились. На некоторых стенах выбоины от клинков. Двери в комнаты на юге забаррикадированы кроватями и столами, также видно, что двери сломаны и между косяками и дверями вбиты клинья. Разобрать баррикады можно за $k6$ раундов.

Дверей ведущих в коридор 96 нет. Вместо них — две аккуратные резные каменные арки.

93. Вторая бойня

Окна выбиты, куски плоти можно обнаружить в оконном проёме — словно кого-то протаскивали внутрь через выломанные прутья решётки и стекло (если стекло массово используется в вашем сеттинге). В самой комнате лежит несколько разорванных на части ассистентов и голова доктора. Пол и стены залиты кровью.

Если обыскать тела ассистентов, можно найти $k100+20$ монет, зелье лечения и сонное зелье.

Сонное зелье — это заклинание Sleep, помещённое в бутылку. Оно действует практически так же, только его дальность заменяется на дальность метания Other Thrown Weapon. После того, как бутылка с зельем разобьётся, все живые существа в радиусе 15 футов от этого места подвергаются эффекту заклинания Sleep.

94. Запертая комната с Егоркой

Если подойти к двери и начать разбирать баррикаду рядом с ней, что-то внутри завоет и бросится на дверь. Это что-то может выбить дверь с шансом 2 к 6, но если разобрать баррикаду, то с шансом 3 к 6. В помещении находится Егорка — один из дурачков, созданных доктором Тефелем. На полу можно будет обнаружить разбитую склянку, видимо, от сонного зелья. В комнате также есть разорванный на части труп другого дурачка.

Если подойти к комнате со стороны окна, то, заглянув в него, можно будет увидеть спящего под дверью Егорку. Его легко разбудить.

В желудке Егорки можно найти драгоценный камень, размером с большой палец взрослого человека. Его можно продать в городе (но не в деревне) за 5 тысяч монет. Если кто-то узнает о нахождении такого камня, на героев скорее всего объявят охоту разбойники и даже некоторые купеческие семьи.

95. Запертая комната, из которой кто-то сбежал

В этой комнате на удивление спокойно и тихо. На полу лежат осколки склянки, но сражения не было. Окно вынесено вместе с рамой и видно, что через него продирались с огромным трудом. Куда скрылся дурачок, которого хотели поймать в этой комнате, неизвестно.

ЛАБОРАТОРНЫЙ КОРПУС ДОКТОРА ТЕФЕЛЯ

96. Внешний кольцевой коридор

Это не очень чистый, но достаточно широкий коридор. В нём практически нет света — ни от факелов, ни от каких-либо других источников света. Двери ведущие на север и восток заперты на ключ.

На юге есть потайная дверь в виде отъезжающей стеной панели. Открыть потайную дверь можно только из коридора, с помощью небольшого рычага, скрытого за выдвижной панелью. Со стороны улицы можно найти дверь, но не открыть её. Попытка вынести такую дверь силой должна проходить не на 1к6, а на 2к12.

Также бросайте к6 на проверку случайной встречи каждый раз, когда группа оказывается в этом коридоре и каждый ход, проведённый в нём.

Если в коридоре будет бой, есть 2 к 6 шанс, что на шум явится патруль докторов из двух ассистентов и одного дурачка.

97. Внутренний кольцевой коридор

В каждом углу этого коридора есть небольшая жаровня, однако зажигаются они редко — здесь нет какой-либо вытяжки и дым быстро заполняет коридор.

В коридоре всегда есть два ассистента и один дурачок. Они либо сидят на полу возле одной из жаровень, либо бродят по коридору, временами прислушиваясь к тому, что происходит за его стенами.

Если герои не нападут на докторов первыми, те предложат им отдать оружие и встретиться с доктором Тефелем в комнате 99. Если герои откажутся сдать оружие, на них скорее всего нападут.

98. Лаборатория

Здесь проводит большую часть времени доктор Тефель. Двери, ведущие во внутренний коридор (97), специально заклинены, чтобы никто не мог сюда ворваться. На полу лежит соломенный настил, есть шкаф с реагентами, а также два стола. На первом столе лежат книги и свитки, на втором — колбы, склянки и органические предметы исследований.

Доктор Тефель уверен, что ещё немного и он сможет подчинить себе Лихорадок и Коровью Смерть. Для этого ему нужно лишь добыть эфирный след этих существ — каплю вещества, которое духи оставляют после развоплощения. Он готов щедро заплатить за них.

Всего доктор Тефель обещает:

- по 1000 монет за эфирный след каждой Лихорадки (у доктора нет денег, но есть векселя от немецких ростовщиков. Они действительны, но, чтобы получить деньги, придётся ехать в Саксонию. Или похожий на Саксонию регион в вашей кампании).
- 4500 монет за эфирный след Коровьей Смерти (у доктора нет денег, но есть векселя от немецких ростовщиков. Они действительны, но, чтобы получить деньги, придётся ехать в Саксонию. Или похожий на Саксонию регион в вашей кампании).
- 700 монет за труп Обдерики (у доктора нет денег, но есть векселя от немецких ростовщиков. Они действительны, но, чтобы получить деньги, придётся ехать в Саксонию. Или похожий на Саксонию регион в вашей кампании).
- Четыре зелья лечения лёгких ран и зелье лечения болезни, если притащить ему тушу Егорки (доктор разозлится, если драгоценный камень уже вытащили, и откажется платить).
- Сердце Кикиморы (магический предмет, позволяющий дышать под водой), если привести ему Кикимору и позволить убить её. Или притащить труп Кикиморы.

В шкафу для реагентов можно найти различные реагенты на сумму $\approx 100 \times 10$ монет. Все эти реагенты могут быть собраны в сумку, которая будет считаться одним обычным предметом.

В столе с книгами можно найти к4 книги по медицине в тяжёлой деревянной обложке. Каждая считается крупным предметом. Бросьте нужное число раз по следующей таблице:

Книги Тефеля (к10)

- 1 Современная травматология, на немецком. 40 монет.
- 2 Гадание на внутренностях, на латыни. 25 монет. Содержит ритуал «Гадание».
- 3 Практическая хирургия, на немецком. 90 монет.
- 4 «Коровья Смерть», на русском. 14 монет. Содержит ритуалы «Коровье капище» и «Коровье Очищение».
- 5 Записки доктора Лро, на английском. Без обложки (обычный предмет). 20 монет.
- 6 Описание путешествия по Китаю, на английском. 30 монет.
- 7 Трактат по фехтованию, на немецком. 40 монет.
- 8 Книга чёрных снов, на немецком. Содержит все заклинания 1-го уровня, а также ритуал «Чёрный сон». 400 монет.
- 9 Описания и рисунки гидроцефалов, анацефалов, сиамских близнецов и других «курьёзов природы», на французском. 99 монет.
- 10 Книга-ловушка, при открытии которой скрытая внутри склянка с кислотой лопаётся и обрызгивает жертву кислотой с уроном 2к12 в первый раунд, 2к8 — во второй, 2к6 — в третий, 2к4 — в четвёртом и 2к3 — в пятом. Спасбросок от дыхания прервёт продолжительный урон, но половина от начальных 2к12 всё равно будет нанесена. Жертва теряет к4 пункта Харизмы навсегда.



Также в этом столе можно найти десяток незаполненных векселей, воск, перо, чернила, тушь и $k8$ свечей.

В столе с реагентами и зельями можно найти $k4+4$ зелья лечения лёгких ран, $k3+2$ зелья лечения средних ран и одно зелье лечения от болезни.

99. Стойло дурачков

В этой небольшой комнате нет мебели, но стоят два дурачка. Обычно они сменяются — кто-то уходит патрулировать коридоры или добывать трупы и реагенты для остальных докторов. Ночью есть 1 к 4 шанс того, что в стойле спят сразу четыре дурачка. Им будет не очень удобно драться в таком узком помещении и они получают штраф -4 ко всем атакам (а также на единицы будут попадать друг по другу).

По ночам дурачки крепко спят и мимо них может прокрасться каждый с шансом 2 к 6, если не будет загружен.

100. Большой зал

В этой большой комнате ютятся оставшиеся в живых доктора и ассистенты. Здесь нет ничего, кроме множества циновок на полу, костра в центре, котла для готовки и печи с трубой, через которую выходит дым. Если вы решили добавить к этому модулю также карту второго этажа, вы можете сделать второй этаж и для лабораторного корпуса, а лестницу расположить в этой комнате. Днём в зале находятся $k4$ доктора и $2k3$ ассистента, ночью $4+k4$ доктора и $2k6+3$ ассистента.

101. Парк

В восточной части внешнего двора разбит небольшой парк. Он сильно зарос пока за ним никто не ухаживал. В парке растут яблоки и в подходящее время года за один ход можно собрать яблок на одного челвоека. Здесь также скрывается небольшая группа трупоедов-изгнанников, которым не нашлось места в лечебнице. Днём их $4+k4$, а ночью — всего $k4$. Если персонажи проникают на территорию лечебницы через дыру в стене, они пройдут через парк.

102. Разрытое кладбище

Раньше тут хоронили людей, но теперь все могилы здесь разрыты. Следы трупоедов можно найти, даже если осматривать кладбище ночью, без факела и закрыв один глаз. Есть 10% шанс того, что один из трупоедов-изгнанников будет сидеть на кладбище, играя с костями.



Глава пятая

Обитатели Тёмного и сырого

Если вы используете правила Багровой Зари, вы можете использовать те же характеристики чудовищ, что и для LotFP, однако с тремя важными изменениями.

1. Характеристика АС (КБ в «Багровой Заре») должна быть ниже на 1.
2. Навык чудовища равен $\frac{1}{2}$ HD с округлением в меньшую сторону минус 1. То есть, существа с 1 HD будут иметь Навык –1, с двумя и тремя 0, а с четырьмя +1.
3. У некоторых чудовищ также есть Сферы. Ведущему придётся на-кидывать способности таких существ в момент, когда они появляются в пространстве игры, а не заранее. Так редкие таинственные способности будут ещё более непредсказуемым и пугающими. Если в скобках не указано, сильные у существа способности или слабые, значит есть и те и те. Число перед скобкой означает сколько способностей у существа есть.
 - Кикимора: Море 1, Мастерство 1.
 - Лихорадки: Здоровье 2, Очарование 1 (слабая), Проклятия 1 (слабая).
 - Егорка: Пагуба 1 (слабая), Мощь 1.

- Коровья Смерть: Здоровье 2 (сильная), Проклятия 1, Мудрость 1.
- Вопящий Царь: Пагуба 1.
- Мор: Мудрость 1 (сильная), Обман 2 (сильная), Очарование 1, Пагуба 1.

Трупоеды

Издавека трупоеды почти неотличимы от людей — только немного худощавые и сутулые. Вблизи же можно различить их серый оттенок кожи, небольшие роговые отложения на лбу и плечах, длинные и острые зубы, выпирающие изо рта, звериные когти, а также пустые чёрные глазницы. Трупоеды лишены зрения и ориентируются только на запах и совсем чуть-чуть на слух. Поэтому их нельзя ослепить или сбить с толку зрительными иллюзиями, но можно перебить собственный запах. На спинах некоторые трупоеды носят звериные шкуры.



Трупоеды разумны, понимают человеческую речь, и частично сохраняют память о своей прошлой жизни. Трупоеды — не нежить, а проклятые и изменённые люди, и могут вернуться в естественное состояние, если смогут три года обходиться без мясной пищи. Трупоеды могут питаться корешками, ягодами и плодами — такая диета не даст им умереть от голода, но насыщения трупоеды чувствовать не будут.

Успешная атака (попадание, которое наносит хотя бы 1 пункт урона) заставляет жертву пройти спасбросок от Яда и Смерти, и в случае провала подцепить случайную болезнь.

Chaotic.
 ARMOR CLASS: 14. MOVE: 12.
 HIT DICE: 1+1.
 NO. OF ATTACKS 2:
 DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+1$.
 MORALE: 7.

Дрекавацы

Дрекавацы — это небольшие существа, ростом не больше полутора метров, носящие свои головы прямо на груди. Головы эти непропорционально большие, покрыты густым мехом и маленькими торчащими в разные стороны рожками. У них очень большие рты с острыми жёлтыми зубами, которыми они раздирают жертв на части. Очень часто люди принимают эти уродливые морды за маски. Дрекавацы — не нежить, а перерождённые души некрещёных детей. Они вечно голодны и лишь у самых старших из них сохраняются остатки памяти. Тем не менее, дрекавацы игривы и могут быть даже наивными. Несмотря на то, что большинство людей дрекавацы воспринимают только как пищу, некоторые могут узнать своих родителей или братьев и сестёр, и не нападать на них. Такие дрекавацы обычно умирают через пару недель или уходят в глухие леса, сломленные своим двойственным существованием.

Крик декаваца наносит урон всем живым существам в радиусе действия. $2k4$ на расстоянии до 10 футов, $k4+1$ на расстоянии до 20 футов и $k2$ — до 30 футов. Успешный спасбросок от Парализации позволяет получить $\frac{1}{2}$ урона.

Chaotic.
ARMOR CLASS: 12.
MOVE: 12.
HIT DICE: $2+2$.
NO. OF ATTACKS 1.
DAMAGE/ATTACK: $k6+1$ (melee).
MORALE: 9.

Вопящий Царь

Когда дрекавацей в одном месте становится очень много, или когда в одном месте убивают много детей, наполняя вселенную протяжным воем, в земле начинается Вопящий Царь. Он спит, но его можно пробудить, если убить для него ещё одного человека — это навсегда превратит убийцу в Chaotic персонажа, без надежды на искупление. Вопящий Царь возродится и все дрекавацы в округе почувствуют это. Вопящий

Царь — их старший брат и пастух, он отличный лидер и сделает всё для выживания своего... народа. Если повезёт, с ним можно даже заключить какие-то деловые отношения, что наверняка пойдёт на пользу всем, кого дрекавацы не станут использовать в пищу.

Крик Вопящего Царя наносит урон всем живым существам в радиусе действия. 2к6 урона на расстоянии 15 футов, 2к4 на расстоянии до 30 футов и к4 на — до 50 футов. Успешный спасбросок от Парализации позволяет получить ½ урона.

Chaotic.
ARMOR CLASS: 14
MOVE: 12.
HIT DICE: 4+2.
NO. OF ATTACKS 2.
DAMAGE/ATTACK: к8+1 (melee).
MORALE: 10.

Солдаты Князя

Обычные люди, пусть и очень уставшие. Многие находятся на грани нервного срыва, поэтому их мораль такая низкая. Обычно солдаты одеты в кожаные куртки и вооружены саблями и арбалетами, но вы можете заменить арбалеты на пистолеты или даже мушкеты, если в вашем сеттинге это уместно. Солдаты ничем не примечательны, кроме верности Князю и решительному желанию даже ценой жизни не дать Мору распространиться дальше лечебницы.

Lawful.
ARMOR CLASS: 14.
MOVE: 12.
HIT DICE: 1.

NO. OF ATTACKS. 1.
DAMAGE/ATTACK: к8 (сабля) или к6 (лёгкий арбалет).
MORALE: 5.

Голова Карлуша

Карлуша не помнит своей жизни, он думает, что родился уже в Лечебнице. Карлуша — проказник, шутник и весельчак, которого несколько не смущает его существование в виде отрубленной головы. Он умеет

катиться, останавливаться и менять направление движения, а в случае опасности может кусать за ноги. Бегать Карлуша, по понятным причинам, не может. Карлуша знает территорию дрекавацей и часть территории докторов, правда, туда предпочитает не соваться. Он почти всегда настроен благожелательно — до тех пор, пока его не хотят сожрать или раздавить. Голова Карлуша может быть полезен как гид или даже переговорщик, так как находится в дружбе с Кикиморой, трупоедами и дрекавацами, но за отдельную плату. Карлуша очень похотлив и может принять плату от мужчины (в понятной форме), или же потребовать сладостей или редких деликатесов.

Даже когда голова будет расколота или разможжена, она продолжит корчиться и кривляться. Убить её можно только посредством сжигания.

Chaotic.
ARMOR CLASS: 15 MOVE: 8.
HIT DICE: 1. NO. OF ATTACKS 1.
DAMAGE/ATTACK: к3.
MORALE: 5.

Кикимора

Приятная и милая девушка, Кикимора может помочь героям, которые будут вести себя вежливо и спокойно — любые проявления агрессии тут же заставят Кикимору скрыться в пруду. Однако есть 20% шанс (на день) что Кикимора будет в состоянии плакальщицы. Тогда она будет сидеть у пруда и рыдать. Если персонажи уже наладили к тому времени отношение с Кикиморой, она попытается скрыться в пруду. Если же нет — не будет обращать внимания, пока её не отвлекут прикосновением, шумом или светом (если действие происходит ночью). Кикимора должна будет пройти проверку реакции со штрафом -4.

Кикимора Плакальщица не может пользоваться оружием или инструментами, но её ногти отрастают на несколько дюймов и наносят к4+2 урона. Она может громко кричать, не больше двух раз в день на уровень. Крик наносит 2к6+2 урона всем в радиусе 60 футов. Спасбросок от дыхания снижает урон в два раза, шлем — на 1, залепленные глиной уши — на 4.

Все, находящиеся рядом с Кикиморой Плакальщицей, и способные слышать, считают свои спасброски худшим на 1 уровень. Персонажи нулевого уровня никаких проблем не испытывают.

Chaotic

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 12.

HIT DICE: 2.

NO. OF ATTACKS 1.

DAMAGE/ATTACK: κ2.

MORALE: 7.

Лихорадки

Все Лихорадки внешне похожи на худых, красивых, но болезненных женщин в простых рубахах до пят. Они могут быть вежливыми, могут быть жестокими, но они никогда не откажут человеку в поцелуе или прикосновении, если тот попросит. До того, как игроки освободят шесть Лихорадок из крыла для душевнобольных, на проверке случайных встреч они смогут встретить на территории лечебницы только шестерых сестёр — 1) Трясца, 2) Гнетей, 3) Грудица, 4) Ломея, 5) Пухнея и 6) Коркуша.

Лихорадки всегда рады наградить дарами своих последователей, готовых приносить им жертвы. Обычно это бонус +2 к спасброску от Яда и Смерти, который исчезнет после прикосновения к святой воде или захода в церковь. Но Трясца, ставшая главной среди Лихорадок, после того как доктор Тефель пленил старшую сестру Невею, может наградить достойного бонусом +1 к случайной характеристике. Этот бонус не пропадёт.

Все сёстры появляются внезапно, могут прятаться под потолком или под кроватями, и поэтому ошарашивают жертву на 4 из 6. Также у каждой из сестёр есть свои особые атаки. Прикосновение Лихорадки игнорирует броню.

Chaotic.

ARMOR CLASS: 12

(50% промаха). MOVE: 24.

HIT DICE: 4.

NO. OF ATTACKS 1.

DAMAGE/ATTACK: κ4 (прикосновение)

MORALE: 11.

Трясца

Прикосновение не только наносит урон, но ещё и заставляет цель пройти спасбросок от Парализации. В случае провала, жертву начинает трясти и она роняет оружие и всё, что было у неё в руках, а также теряет своё следующее действие. Так происходит каждый раунд, пока жертва не пройдёт спасбросок. Каждая новая успешная атака вызывает этот эффект, или снижает спасбросок на 1, если Трясца касается уже трясущейся цели. Цель, потерявшая все очки здоровья в то же мгновение восстаёт как верный Трясце трясун. Если убить Трясцу, трясуну также гибнут с шансом 95% — модификатор Телосложения.

Глухейя

Прикосновение наносит обычный урон. Глухейя может кричать, подобно дрекавацам, нанося урон в дальнем бою, зависящий от расстояния. Если Глухейя смогла войти в клинч или сбить жертву с ног, усевшись на неё, её крик наносит $2k12$ урона. Если она кричит на жертву, находящуюся на расстоянии до 5 футов — то $k12$. От 6 до 15 футов — $k8$, от 16 до 25 футов — $k6$. Глухейя также может ласково шептать и напевать в уши жертвы, забирая по 1 пункту случайной характеристики в раунд и подчиняя жертву своей воле. Потеряв 4 пункта характеристики, жертва глохнет и становится во всём послушной Глухее. Для такой атаки нужно сидеть на жертве или войти с ней в клинч.

Озноба

Прикосновение вызывает озноб, и жертва должна пройти спасбросок от Парализации, чтобы не начать замерзать. Если спасбросок провален, то каждый раунд жертва будет терять возможность пользоваться одной из конечностей — они просто покрываются инеем и не работают как нужно. В конце пятого раунда жертве позволено пройти ещё один спасбросок, на этот раз от Смерти. В случае провала, жертва замерзает насмерть, в случае успеха — заболевает лихорадкой. Нужен как минимум ход у открытого источника огня, чтобы отогреть жертву Ознобы.

Огня

Прикосновение вызывает жар, который также наносит 1 пункт урона каждые сутки, пока больной не будет соответствующим образом вылечен. Для лечения лихорадки нужен покой в течении $k20$ – модификатор Телосложения дней, двойная доза воды каждый день и трата хотя бы 2 серебряных в день на припарки и компрессы.

Также все находящиеся в 10 футах от Огней чувствуют сильный жар и теряют по 1 очку здоровья каждый раунд, пока Огня рядом.

Ломя

Прикосновение заставляет цель пройти спасбросок от Магии и, в случае провала, $k12$ её костей ломается. Каждая сломанная кость наносит $k3$ урона. Первые четыре сломанные кости — рёбра. Пока сломано любое количество рёбер, жертва теряет модификатор телосложения.

Следующие четыре сломанных кости — это руки. Две кости — левая рука, и две — правая. Если хотя бы одна кость в руке сломана, ей нельзя пользоваться. После них ломаются ноги (по аналогии с руками).

Коркуша

Прикосновение работает как обычно, но все противники в радиусе 15 футов от Коркуши должны каждые 4 раунда проходить спасбросок от Парализации и, в случае провала, падать на колени от ужасной боли в ногах. Если на броске выпадает 1, 2, 3 или 4, колени жертвы с хрустом ломаются. Жертва теряет $2k4$ очка здоровья, не может больше нормально передвигаться и истекает кровью, теряя ещё 1 очко здоровья каждый раунд.

Невея

Прикосновения заставляет цель пройти спасбросок от Смерти и, в случае провала, в то же мгновение погибнуть. Также все находящиеся в радиусе 10 футов от Невей должны проходить тот же спасбросок, но с бонусом +4. В случае провала, жертва гибнет.

Пухнея

Прикосновение заставляет цель пройти спасбросок от Смерти и, в случае провала, начать покрывать пятнами и пухнуть. Каждый день жертва будет получать 2 дополнительных очка здоровья, пока дополнительных очков здоровья не станет в два раза больше обычного максимума ОЗ. После этого жертва делает новый спасбросок от Смерти и, в случае успеха, теряет $\frac{1}{2}$ пунктов Телосложения навсегда. В случае провала — умирает. Всё это время персонаж будет прибавлять в весе, килограмм на $5+k5$ за каждое потерянное очко здоровья.

Желтуха

Прикосновение работает как обычно, однако Желтуха может провести специальную атаку, попытавшись вырвать печень у жертвы. Для этого на жертве не должно быть брони, но даже в этом случае Желтуха проводит атаку по АС 14. В случае успеха, она наносит $k4$ урона, и если на кубике выпадает 4, то печень вырвана. Жертва должна пройти спасбросок от Смерти или умереть в то же мгновение. Если она выживает, жертва может попросить Желтуху вернуть печень. Лихорадка достаточно могущественна, чтобы действительно вернуть орган на место и тот мгновенно прирастёт (очки здоровья уже не восстановятся), но захочет ли она это делать? Желтуха может каждый раунд откусывать от печени кусок, нанося ещё $k4$ урона жертве. Считайте, что у печени 4 очка здоровья, так что за один раунд Желтуха может съесть всю печень целиком. В этом случае жертва также умирает, но уже без спасброска.

Глядея

Прикосновение заставляет цель пройти спасбросок от Магии и, в случае провала, ослепнуть на $k4$ ходов. Также Глядея может попытаться поцеловать жертву в глаз и высосать его. Для этого она должна войти в клинч или сбить жертву с ног, после чего та делает спасбросок от Парализации. В случае провала, без боли и потери очков здоровья, жертва лишается одного глаза.

Глядея может высасывать по одному глазу в раунд. Каждый высосанный глаз прибавляет ей одну полную кость хитов, то есть восемь очков здоровья сразу же.

Гнетейя

Прикосновение наносит обычный урон. Также Гнетейя может попытаться влезть человеку в нутро, через пупок. После успешной атаки, она заставляет жертву пройти спасбросок от Парализации и, в случае провала, врезается в его тело и поселяется в животе. Любой приём пищи после этого наносит жертве $k8$ урона, а сама жертва начинает передвигаться с $\frac{1}{2}$ скорости из-за ужасной боли в животе. Гнетейю можно выгнать проглоченной ртутью (с шансом 25%) или святой водой (с шансом 1%). Повторять попытки лечения можно не чаще раза в день. За каждые 4 дня ежедневного приёма ртути человек теряет 1 пункт Телосложения.

Коровья Смерть

Коровья Смерть бесшумно плывёт по ленице, то забирая жизни несчастных встречающих путников, то проплывая мимо, не обращая внимания. Игнорирует результаты «разговорчива» и «дружелюбна» на броске реакции, считайте их как «безразлична».

Коровья Смерть внешне похожа на человекоподобное существо, закутанное в чёрные тряпицы, с коровьим черепом вместо головы. Она парит сантиметрах в 10 над землёй и не ясно, есть ли у неё вообще ноги. Несмотря на то, что Коровья Смерть атакует в ближнем бою, она не дерётся, не бьёт кулаками и не выбрасывает руки — просто останавливается на расстоянии удара и наносит свой урон (если жертва не совершит успешный спасбросок).



Коровья смерть не наносит прямого урона. Одна цель в раунд делает спасбросок от Смерти и, в случае провала, теряет $2k6+6$ очков здоровья. Ошарашивает с шансом 4 к 6.

Chaotic.
ARMOR CLASS: 0. MOVE: 24.
HIT DICE: 0.
NO. OF ATTACKS. 1.
DAMAGE/ATTACK: 0.
MORALE: 11.

Сектанты

Сектанты редко решаются заходить на территорию лечебницы, но они почитают Лихорадок как тёмных духов и надеются, что однажды те покинут свою тюрьму и наградят их верных последователей. Сектанты — это обычные люди, но распознать их можно по клейму на щеке, которое они сами себе и ставят в знак почтения Лихорадок. Сектанты могут показать дыру в стене, которая может привести героев с парк на территории лечебницы (локация 101), если проверка реакции покажет хороший результат.

Neutral.
ARMOR CLASS: 16 MOVE: 9.
HIT DICE: $3+1$.

NO. OF ATTACKS. 1.
DAMAGE/ATTACK: $k4+1$.
MORALE: 12.

Доктора



Под влиянием доктора Тефеля доктора изменили себя ужасным образом. Он «улучшил» своих коллег, надеясь таким образом победить Мор и подчинить своей воле Лихорадок и Коровью Смерть. Теперь все доктора носят плащи из собственной кожи, в которую заворачиваются будто спящая летучая мышь. Под этими плащами они скрывают жуткие механизмы, чью схему нащептал доктору Тефелю сам Мор — огнеметы и дрели, которые можно услышать за несколько метров.

Лица Докторов также были изуродованы — они теперь вытянуты и напоминают кожистые клювы, в ноздри которых набиты целебные травы, якобы мешающие распространению Мора. Эти травы повышают спасбросок Докторов от Смерти.

Если для вашего сеттинга огнемёты и дрели выглядит слишком нереалистично, замените их на нечто магическое или биологическое, но с тем же уроном.

Спасбросок от Смерти — 2.
В левую руку Доктора встроена дрель. В правую — огнемёт, выпускающий струю пламени на 25 футов, нанося урон всем целям на этом участке.
Если на кубике урона выпадает 12, цель загорается, получая по $\kappa 4$ урона каждый раунд, пока не потушится.

Lawful.
ARMOR CLASS: 16 MOVE: 9.
HIT DICE: 3+3.
NO. OF ATTACKS: 2 (дрель) или 1 (огнемёт).
DAMAGE/ATTACK: $\kappa 6+1$ (дрель) или $\kappa 12$ (огнемёт).
MORALE: 8.
Доктора не могут ошарашивать противников.

Ассистенты

Ассистенты всё ещё люди, хотя со временем доктор Тефель переделает и их. Ассистенты носят кожаные плащи, сшитые из пойманных Докторами чудовищ, и острые скальпели. Они разумны и до смерти преданы доктору Тефелю, которого считают мессией, способным создать мифическую панацею — лекарство от всех болезней. Есть 50% шанс того, что ассистенты не знают языка, на котором говорят в вашей кампании.

Lawful.
ARMOR CLASS: 14.
MOVE: 9.
HIT DICE: 2+2.

NO. OF ATTACKS 2.
DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+1$ (скальпели).
MORALE: 6.

Милая Плесень (гуманоид).

Люди (а также трупоеды, дрекавацы и многие другие), заражённые милой плесенью, сперва ведут себя как обычно. Плесень в первую неделю почти не активна, во вторую — покрывает кожу тонким слоем, дающим +1 к АС, на третью — уже проникает в мозг, увеличивая все спасброски на 1. Только спустя месяц жертва полностью подчиняется милой плесени. Тогда плесень начинает расти активнее, повышая АС и увеличивая число очков здоровья. Существо в таком виде выглядит как полностью покрытый плесенью гуманоид, чьи глаза и рот давно заросли, а на руках отросли длинные когти.

Однако на четвёртой неделе каждая жертва всё равно должна бросить $\kappa 100$. Если выпадет меньше, чем значение её Мудрости, жертва сохранит контроль над своим телом. Тогда плесень останется на коже, давая +1 к АС и увеличивая число очков здоровья ещё на 2 каждый уровень. Почти во всех поселениях носителя Милой Плесени предпочтут сжечь, так как он всё ещё заразен.

Любой говорящий с ним имеет 15% шанс заразиться. Любой касающийся его — 40%. Существует также 25% шанс заразиться, контактируя с посудой, с которой ел заражённый.

Заражённый милой плесенью существо восстанавливает по 1 очку здоровья в раунд.

Каждая успешная атака заражённого имеет 10% шанс заразить плесенью противника.

Neutral

ARMOR CLASS: 16 MOVE: 9.

HIT DICE: 3+1.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+1$.

MORALE: 12.

Милая плесень (псы)

Милые псы покрыты плесенью с морды до кончика хвоста, однако их глаза не заросли по какой-то причине. Более того, милые псы сохранили рассудок всей стаей. Почему-то у псов плесень не может проникнуть дальше черепа.

Каждый успешный укус пса имеет 10% шанс заразить плесенью противника.

Заражённое милой плесенью существо восстанавливает по 1 очку здоровья в раунд.

Neutral

ARMOR CLASS: 16. MOVE: 12.

HIT DICE: 2.

NO. OF ATTACKS. 2.

DAMAGE: к4 (когти) и к6(зубы).

MORALE: 8.

Кидора

Кидора — это женщина чуть младше тридцати, одетая в кольчужный доспех (или кирасу и поддоспешник, если вы играете в период с массовым использованием огнестрельного оружия), с завязанными глазами, залепленными глиной ушами и зашитым ртом. Тем не менее, она прекрасно ориентируется в пространстве. По какой причине — я не знаю.

Если кто-то сорвёт повязку с её глаз, то обнаружит, что Кидора обладает взглядом Медузы и любой, кто посмотрит ей в глаза, должен пройти спасбросок от Парализации или окаменеть.

Если срезать нити, которыми зашиты губы Кидоры, она всё равно будет молчать. Если нанести ей урон — она вскрикнет. Любой звук, вырвавшийся из рта Кидоры, заставит всех слышащих его пройти спасбросок от Магии и, в случае провала, полностью подчиниться её воле до конца своих дней.

Если вытащить глину из её ушей, то все говорящие в присутствии Кидоры должны будут совершать спасброски от Яда и Смерти и, в случае провала, получать к6 урона, когда вместе с их словами из их ртов будут выползать иголки, булавки и лезвия.

Lawful

ARMOR CLASS: 17 (доспех 16 и +1 от ловкости).

MOVE: 9. HIT DICE: 2.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: к8+2.

MORALE: 10.

Кидора пришла в лечебницу издалека, чтобы найти доктора Тефеля. Кидора была проклята в раннем детстве и чудом смогла дожить до четырнадцати, не убив своих родителей. После этого она покинула родные края, стала воином и с тех пор ищет лекарство от собственного проклятия.

Живой труп

Живые трупы это... ну, живые трупы. Они ходят, едят плоть и, если их долго рубить, то, возможно, из этого и выйдет толк. Трупы поднимаются по воле Мора и, если убить чёрта, все они обретут покой. В остальном, это просто очень жирные зомби, которых очень сложно убить и которые разваливаются на части.

Запишите значение каждой кости хитов. Как только одна кость опустится до нуля, определите случайную часть тела (руку, ногу или голову), отсеченную труп. Эта часть тела становится существом с AC 12, MOVE 2, HIT DICE 1 и одной атакой с уроном 1. Живой труп можно уничтожить только разрубив на куски (но и тогда он

будет жив, просто не способен причинить вред) или полностью уничтожив остатки посредством огня.

ARMOR CLASS: 12

MOVE: 9.

HIT DICE: 5.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: к4.

MORALE: 11.

Чернильное пятно

Чернильное пятно одно во всей лечебнице, и если игроки уничтожают его, то вычеркните пятно из списка случайных встреч. Если вы решите самостоятельно достроить второй этаж лечебнице, убедитесь, что чернильных пятен будет там намного больше — существо на первом этаже спустилось именно оттуда и пытается разведать территорию для дальнейшей экспансии своих... братьев.

Чернильные пятна или просто Чернила, обитающие на втором этаже, уже какое-то время ведут войну за территорию с алыми детьми и зеркальными карликами. Последние совершенно не заинтересованы в первом этаже, так как зеркальная лилия установлена под самой крышей.

Атака чернильного пятна заставляет жертву пройти спасбросок от Парализации. При провале пятно опутывает жертву, нанося ей $\kappa 6$ урона в раунд, пока пятно не будет уничтожено. За каждые 3 очка урона нанесённых жертве, пятно восстанавливает 1 ОЗ. Сожрав жертву, оно пытается скрыться.

Любое оружие, кроме огня (факелы, горящее масло) наносит пятну $\kappa 2$ + бонус силы урона.

ARMOR CLASS: 14. MOVE: 6.

HIT DICE: 2+4.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4$.

MORALE: 10

(7, если у группы есть факелы).

Бормотун

Бормотуны — это люди, заражённые Мором. Они уже лишились рассудка, но ещё не умерли и не получили чудовищных способностей живых трупов. Бормотуны сбиваются в стаи и бормочут «Отче Наш» задом наперёд.

Укус бормотуна имеет 25% шанс заразить жертву бормотанием. Жертва совершает спасбросок от Смерти и, при провале, заболевает. Каждое утро жертва совершает новый спасбросок, при провале теряя концентрацию и $\kappa 2$ пункта Мудрости и Интеллекта.

Когда одна из характеристик достигнет нуля, жертва окончательно обратится в бормотуна.

ARMOR CLASS: 8. MOVE: 6.

HIT DICE: 1.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 6$ (зубы).

MORALE: 8.

Голуба

Голуба — живой труп и подчиняется всем правилам для живых трупов. Точнее, того единственного правила, что у них есть, и которое касается расчленения. Но автор надеется, что вы не будете расчленять Голубу — она же никому ничего плохого не сделала.

Голуба — это повесившаяся женщина, которая по какой-то причине также имунна к Мору, как Голова Карлуша. Точнее, она стала живым мертвецом, но смогла сохранить рассудок. Голуба — робкая, не слишком смелая женщина, которая успела настрадаться, болтаясь в петле. Если герои спасли её, она будет очень благодарна и постарается помочь — хоть она и не слишком хороша в драке, Голуба может носить факел или вещи. Глуба не может членораздельно говорить, но может кричать, объясняться жестами или напевать какую-нибудь мелодию, когда находится в хорошем настроении.

No alignment

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 12.

HIT DICE: 5.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: κ2.

MORALE: 4.

Устинья

Устинья — это обычное привидение, неупокоенный дух одной из нянечек, что служили в детском отделении. Она может быть агрессивной, если игрокам не повезёт на проверке реакции. Она не может быть «дружелюбной», но может быть «разговорчивой». Она помнит о том, что дрекавацы появились после того, как Князь удавил младенцев, и прекрасно понимает, что чудовища — это перерождённые души тех несчастных.

Устинья обычно пассивно плывёт по своему обычному маршруту, дрекавацы почти не обращают на неё никакого внимания. Труп Устиньи давно съеден.

Устинья нематериальна, но может быть изгнана как нежить и получает урон от святой воды.

Neutral.

ARMOR CLASS: 0. MOVE: 12.

HIT DICE: 2. MORALE: 12.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+2$

(холодное прикосновение).

Нянечка

Нянечка нематериальна, но может быть изгнана как нежить и получает урон от святой воды. Нянечка — безмолвный призрак, навсегда привязанный к комнате, в которой лежали младенцы перед тем, как она их удавила. Нянечка обычно пассивна и никогда не будет «разговорчивой» или «дружелюбной», но может напасть.

Neutral.

ARMOR CLASS: 0. MOVE: 12.

HIT DICE: 4. MORALE: 12.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+4$ (холодное прикосновение).

Лихой человек

Иван — последний из выживших лихих людей. Он коварен, напуган и жесток. Он никогда не будет надёжным союзником, но полезным может стать легко. Иван крайне высоко оценивает свою жизнь и награбленное его бандой серебро. Он не мстителен и скорее предпочтёт скрыться с деньгами, чем рисковать собой лишний раз.

Lawful.

ARMOR CLASS: 15

(кожанка + ловкость).

MOVE: 12.

HIT DICE: 3.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 6$ (сабля).

MORALE: 7.

Тупличка

Тупличка совершенно безобидна. Это маленькое существо размером с младенца может только напевать своим нежным голосом народные песенки, да кусаться. Тупличку создал сам Мор, вырвав душу из умирающей женщины и вселив её в это гротескное тело, которое он сам

собрал из грязи и насекомых. Сама она этого не помнит и считает, что зародилась в лечебнице сама, так же как крысы сами собой заводятся в грязном белье.

Chaotic.

ARMOR CLASS: 13 (ловкость).

MOVE: 6. HIT DICE: 1+1.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: κ2.

MORALE: 5.

Гришка

Пойманный Глядеей санитар, этот несчастный юноша долгое время оставался её рабом. Только воля Лихорадки не давала ему умереть и Гришка будет до конца дней благодарить своих спасителей, если его вызволят из плена Лихорадки. Гришка — простой честный деревенский парень, не успевший даже заразиться Мором.

Lawful.

ARMOR CLASS: 12.

MOVE: 12.

HIT DICE: 2.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: κ2+1

(кулаком).

MORALE: 6.

Трасуны

Трасуны — это люди, что получили поцелуй Лихорадки Трасцы и теперь послушно танцуют её танец. Они формально живы, хотя лишены рассудка и могут лишь выполнять команды своей хозяйки. Внешне они похожи на голых исхудавших людей,двигающихся дергано и постоянно дрожащих, трясущихся и хрипящих. Трасунов нельзя спасти, но убив или изгнав Трасцу игроки прервут муки трасунов навсегда.

No alignment.

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 9.

HIT DICE: 2+4.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: κ4.

MORALE: 11.

Если трясун выбрасывает 4 на кубике урона, он вцепляется в жертву и трясётся вместе с ней. Жертва должна совершить спасбросок от Парализа-

ции, чтобы сбросить трясуна, или получить штраф -1 к атаке и -1 к АС за каждого трясуна. Человека не может трясти больше трёх трясунов за раз.

Лекарь Игнат

Неопытный и необразованный деревенский доктор, Игнат мечтал поучиться у настоящего заграничного врача. Он первым понял, что доктор Тефель замышляет нечто недоброе, и рассказал об этом Князю, но тот не поверил. Когда Мор распространился по деревне, Игнат умолял Князя не убивать детей в детском корпусе, надеясь спасти их, но Князь был непреклонен. Наконец, именно Игнат убеждал Князя вывести Марию, почти уморённую, из лечебницы и попытаться найти настоящего священника, чтобы тот изгнал хворь из несчастной, но Князь приказал заколотить вход в комнату ещё живой и всё понимающей жены. Игнат в глубине души винит Князя в произошедшем, но всё равно верен ему.

Внешне это ничем не примечательный мужичок средних лет, лысенький, смешной и немного полноватый.

Lawful.

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 12.

HIT DICE: 1.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: к4 (кинжал).

MORALE: 7.

Князь

Этот немолодой мужчина решил запереть лечебницу на карантин, чтобы не допустить выхода Мора за её пределы. Князю пришлось совершить немало жестоких поступков, чтобы любой ценой остановить заражение и прекратить страдания многих заражённых, но сейчас он лишь тень самого себя. Князь подавлен, он потерял многих людей и считает, что очень скоро все они будут или сожраны дрекавацами, или убиты докторами и пущены на их эксперименты.

Lawful.

ARMOR CLASS: 15. MOVE: 12.

HIT DICE: 4.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 8+2$ (сабля).

MORALE: 10.

Мария

Мстительный призрак жены Князя, Марии, первым делом попытается убить своего бывшего возлюбленного. Сделав это, она успокоится и начнёт совершать проверки реакции как и остальные чудовища.

Мария нематериальна, но может быть изгнана как нежить и получает урон от святой воды.

Она может атаковать криком на расстоянии до 15 футов, нанося $\kappa 6$ урона. Спасбросок от Парализации позволяет получить $\frac{1}{2}$ урона.

Neutral

ARMOR CLASS: 0.

MOVE: 12.

HIT DICE: 4+4

NO. OF ATTACKS. 4.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 4+4$ (холодное прикосновение).

MORALE: 12.

Дурачки

Люди, подвергшиеся экспериментам докторов, превращённые в безмозглые груды плоти, опирающиеся на руки при ходьбе и не способные больше воспроизводить человеческую речь. Дурачки похожи на гигантских безволосых горилл с очень маленькими человеческими головами. Они во всём послушны своим хозяевам, докторам и ассистентам.

Neutral.

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 6.

HIT DICE: 4+2.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE: $\kappa 6+3$ (кулаки).

MORALE: 9.

Обдериha

Существо чуть ниже среднего человека, Обдериha похожа на женщину со снятой кожей, завёрнутая в плащ из волос, ногтей и срезанных век.

Обдериха нападает на свою жертву, сдирает с неё кожу своими когтями, а затем съедает её.

Обдериха родилась когда лечебница функционировала нормально, в той части, где принимали роды. Она редко убивала — ей было немного нужно. Она жила в самых тёмных углах комнат, под потолком. Когда Князь убил детей и ушёл в своё крыло, она почувствовала себя хозяйкой, но затем из ниоткуда появились дрекавацы и изгнали Обдериху.

Обдериха ошарашивает с шансом 4 к 6. Обдериха может подниматься в воздух на 30 футов и планировать на своих кожных крыльях. Она также может ползать по стенам с обычной скоростью. Обдериха не сможет поднять в воздух взрослого человека.

Chaotic.

ARMOR CLASS: 15. MOVE: 15.

HIT DICE: 4 из 6 (скак только Обдериха сожрёт живого человека, её HD возрастут до 6 в течении суток).

NO. OF ATTACKS. 2.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 8+2$.

MORALE: 7.

Егорка

Егорка — невероятно большой «дурачок», покрытый роговыми образованиями по всему телу и даже кусочками там и тут растущей милой плесени. Это один из последних экспериментов доктора Тефеля, закончившийся провалом. Егорка сохранил часть интеллекта, на уровне ребёнка лет восьми, и вместе с тем ненависть к похитившим его докторам. Его удалось усыпить сонным зельем, которое по какой-то причине заставило Егорку спать неделями. Его всё ещё можно разбудить, однако сам он почему-то не просыпается. Это только на руку докторам.

Neutral.

ARMOR CLASS: 14. MOVE: 9.

HIT DICE: $6+4$.

NO. OF ATTACKS. 2.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 8+4$ (кулаки). MORALE: 9.



Доктор Тефель

Доктор Тефель — это старичок, лет шестидесяти, низкого роста. Он носит с собой кинжал, но не слишком хорошо с ним обращается. Доктор Тефель устал, запутался и близок к отчаянию, но всё равно надеется, что ему удастся исправить всё, что он натворил. Он будет продолжать свои эксперименты до тех пор, пока его не убьют. Если напасть на доктора, Мор соскочит с его плеч и уместится где-нибудь на столе или шкафу, наблюдая над расправой. Чёрт ни за что не будет защищать Тефеля, но он с радостью переползёт на плечи кому-нибудь другому, после того как Тефель умрёт.

Lawful.

ARMOR CLASS: 12. MOVE: 12.

HIT DICE: 2.

NO. OF ATTACKS. 1.

DAMAGE/ATTACK: к4 (кинжал).

MORALE: 6.

Чёрт Мор

Чёрт покрыт густой чёрной шерстью с ног до рогатой головы. Чёрт имеет длинные острые когти на руках и тяжёлые, подкованные лично Сатаной, копыта на ногах. Он насмешлив, жесток и крайне самодоволен. Он рад тому, что «родил второго Ирода из такого милого князька» и даже «дочерей его призвал, руками доброго доктора». Чёрт носит на поясе бутылочку с душами всех умерших в лечебнице и согласится отдать её за какую-нибудь услугу — попросит группу спалить церковь или утопить попа, если священник есть в группе. Разумеется, чёрт выполняет свою часть договора, так как он всегда держит слово.

Если чёрта никто не видит, он после смерти Тефеля заберётся на плечи кому-то из его убийц и будет искать новое развлечение, попутно отлавливая души умирающих от рук группы. Уверен, Мастер разберётся как продолжить эту историю, если герои не смогут одолеть Мора.

Чёрт нематериален, но может быть изгнан как нежить и получает урон от святой воды. Молитва священника (любое произнесённое в его присутствии заклинание жреца) может заставить его обрести плоть, но и тогда только серебряное оружие будет наносить ему полный урон. Остальное — лишь половину.

Чёрт может бить хвостом с расстояния в 5 футов.

В нематериальном состоянии Чёрт не может сражаться, но нащёптывает приказы Тефелю.

Chaotic.

ARMOR CLASS: 0/16.

MOVE: 12. HIT DICE: 9.

NO. OF ATTACKS. 4.

DAMAGE/ATTACK: $\kappa 6+2$

(когти×2), $\kappa 8$ (копыта, со штрафом -4 к атаке)

и $\kappa 4+1$ (хвост).

MORALE: 9 (7, если в группе есть священник).



Приложение 1

Ритуалы доктора Тефеля

Я долго думал, стоит ли давать какие-то пояснения к ритуалам. С одной стороны, Ведущему, скорее всего, будет весело интерпретировать их самостоятельно. С другой — а вдруг не будет, и вызовет только раздражение? Поэтому здесь я даю как описание каждого ритуала, так и моё собственное видение того, как он работает. Вы не обязаны ему следовать, так автор модуля использовал бы ритуалы в своих играх, не более.

Ритуал «Подношение»

Вырвать язык лжеца, сказавшего своё последнее слово. Сварить его, не используя огонь, и съесть. На колоннах высечь имя сестры, а после похоронить под ними несправедливого. Назвать имя сестры, скажи, чтобы она приняла жертву. Тогда сёстры смирятся.

Этот ритуал требует жертвоприношения. Культисты должны поймать попа сразу после проповеди или молитвы и вырвать (вырезать, откусить, отрубить, не имеет значения) ему язык. Затем нужно сварить язык (использовать огонь можно, это не повлияет на ритуал) или съесть его сырым, не имеет значения.

На любых столбах, колоннах или других похожих предметах растущих над могилой или воткнутых в человеческий труп (даже стрелы торчащие из спины подойдут) нужно написать или вырезать имя любой из Лихорадок.

Произнеся это имя, ритуалист призовет Лихорадку. Та будет настроена позитивно, и следующие кб бросок реакции с сестрами будут проходить с бонусом +2. Также Лихорадка подарит ритуалисту свой поцелуй, но последний может вежливо отказаться.

Ритуал «Милость»

Посадить семя, полить его слезами, рассказать сестре о том, как твоему недругу её не хватает. Семя начнёт прорасти, и вырастет на мягком теле куст. Полей куст кровью, и созреет плод. Поблаговари сестру, иначе она к тебе придёт, сорви плод и отнеси недругу. Тогда сестра его полюбит.

В открытую рану на теле живого человека вложить семечко любого растения, затем смазать рану солью. Прошептать в рану, обращаясь к конкретной Лихорадке, что такому-то (имя назвать обязательно) не хватает её. Через некоторое время (кб+6 часов) из раны вырастет небольшой чёрный куст. Рану нужно промыть свежей кровью (не обязательно человеческой), и тогда на нём созреет алый плод. Поблагодарив Лихорадку (говорить по прежнему нужно в рану), можно сорвать плод и отдать его врагу. Если тот коснётся его (не обязательно съест или даже откусит), Лихорадка привяжется к нему.

Ритуал «Нежность»

Найти лжеца, но не выдать себя. Смотреть на него в полнолуние, не отрываясь, пока луну тучи не закроют. Тогда придёт Глядя и подарит тебе нежность. Нежность можешь забрать с собой, и тогда видеть будешь всё то, чего не хочешь. Нежность можешь отдать лжецу, и тогда придёт к нему Огня. Угли с дома лжеца не забудь собрать, каждый из них тебе силу даст. Если у лжеца была семья, их угли тоже собери — они ещё сильнее. Угли лжеца не трожь — они Огнее принадлежат.

Найти попа и наблюдать за ним в полнолуние, пока тучи не закроют луну. Нельзя отвлекаться, но можно моргать. Сложно сказать, на какое время можно потерять попа из виду, но не более минуты точно. Когда

тучи закроют луну, можно будет закрыть глаза. За спиной ритуалиста появится Глядея и принесёт с собой небольшое блюдо с плотью. Плоть без кожи и волос, но шевелится и реагирует на свет (боится его).

Если съесть плоть, ритуалист до конца жизни сможет видеть призраков, чертей, демонов и других невидимых существ.

Если плоть подбросить в дом (под крыльцо или спрятать в доме) попу или в церковь где он служит, в течение недели там начнётся пожар и дом (или церковь) сгорят дотла.

Угли с пожара будут увеличивать получаемый ритуалистом опыт на 1% за каждые 10 фунтов углей (кучка таких углей будет считаться одним предметом), если ритуалист носит угли с собой.

Останки семьи попа будут повышать случайную характеристику ритуалиста, пока он носит останки с собой. +1 к случайной характеристике за каждого человека.

Если ритуалист коснётся останков попа, пусть даже и не по незнанию, ритуалист в ту же секунду вспыхнет и получит 6к6+6 урона огнём. Каждая кость, на которой выпала шестёрка, нанесёт ещё к6 урона в следующем раунде и так, пока жертва не умрёт или не будет потушена.

Ритуал «Коровье Капище»

Посадить дерево, насадить на дерево коровью голову, принести дары. Дерево примет женские волосы, мужские кишки, детскую кожу. Напитать землю кровью, сказать: «Чёрным небом, белым морем, стань им казнью, стань им горем». Тогда появится Коровья Смерть и спросит, добра ищешь или славы. Отвечай, что хочешь стада привести к Волосу в царство, тогда Коровья Смерть успокоится и тебя не тронет, а весь скот в округе прямоком к Волосу угонит.

Здесь пояснять практически нечего. Достаточно срубить дерево и воткнуть его в землю. Насадить на него коровью голову (но не череп), украсить дерево гирляндой — женскими волосами, мужскими кишками, детской кожей. Полить землю кровью, произнести слова заклинания и тогда дерево пустит корни. Корни эти будут питать Коровью Смерть.

Когда появится Коровья Смерть и правильные слова будут произнесены, весь скот в радиусе 66 вёрстам и 6 саженьям (приблизительно 70 с половиной километрам) помрёт в течении недели от болезни.

Ритуал «Коровье Очищение»

Увидишь Коровью Смерть- повернись к ней спиной и скажи: «Сколько видел я мертвецов, а гаже тебя не было и нет». Коровья смерть тогда разозлится и начнёт верещать, а ты не двигайся, не оборачивайся и не беги. Вытерпишь — Коровья Смерть сама своим криком подавится и помрёт. Обернёшься — от крика её глаза вытекут и язык отсохнет.

Здесь, опять же, нет нужды в пояснениях. Это скорее заговор, чем ритуал, позволяющий отпугнуть Коровью Смерть. После того, как та начала «верещать», Ведущий может трижды спросить у персонажа, обращившись ли он, и если он ответит «да» — его персонаж онемееет, ослепнет и потеряет (вследствие слепоты) ½ Ловкости.



Приложение 2

Кикиморы в лучах Багровой Зари

Кикимора — это и народ, и класс. То есть, кикимора не может быть воином или магом, а человек или дворф не могут стать кикиморой.

Хит-дайс: к6

Бонус атаки: половина уровня с округлением вверх в форме няньки, полный уровень в форме плакальщицы.

Максимальная кость урона: к8 в форме няньки, не ограничена в форме плакальщицы. В форме плакальщицы к наносимым повреждениям добавляется половина уровня кикиморы с округлением вниз.

Штрафы от доспехов: стандартные в форме няньки, 1 категория сбросов от тяжёлого доспеха в форме плакальщицы.

Особые свойства всех кикимор

Кикиморы не могут утонуть и способны дышать водой. Однако давление на дне может легко раздавить кикимору, если она там окажется.

В начале каждого дня игрок должен бросать к6, на 1 и 2 разум его персонажа снова затуманен потерей. Такая кикимора использует особые свойства кикимор-плакальщиц. Если такого не происходит, то используются свойства кикиморы-няньки.

Кикиморы начинают игру с чертой «Болотная нечисть» на два очка, отражающей их привычку жить в воде и скрываться в сырых, заболоченных местах. Эта черта автоматически увеличивается на единицу каждый нечётный уровень, игнорируя обычное ограничение на 4 очка, повышать её другим способом нельзя.

Особые свойства кикимор-нянек

Кикиморы могут общаться с рептилиями и земноводными, как если бы те были людьми (бросок реакции и другие проверки социальных взаимодействий работают как обычно).

Модификатор харизмы кикиморы удваивается, когда применяется во время броска реакции при встрече с дикими животными. Если модификатор харизмы кикиморы-няньки меньше нуля, он считается равным нулю при таких проверках.

Кикимора-нянька может один раз в час игрового времени перебросить проверку любой характеристики, при этом применяется второй результат, даже если тот хуже первого.

Если при проверке характеристики кикиморы-няньки выпадает 2 или 3, ведущий совершает бросок по таблице пакостей, чтобы определить, какая неприятность приключилась с кикиморой.

Особые свойства кикимор-плакальщиц

Кикимора не может ни с кем разговаривать в таком состоянии. Она всё время только плачет, всхлипывает и причитает. Все существа, включая союзников, находящиеся рядом с ней и способные её слышать, проходят спасброски духа и проверки, требующие сосредоточенности, со штрафом -1.

Средний доспех не даёт кикиморе штрафов, а тяжёлый накладывает штраф только на одну категорию спасбросков. Также надетый доспех отягощает кикимору-плакальщицу меньше на один предмет, вплоть до 0.

Один раз за бой кикимора может избежать попадания по себе, превратив его в промах, либо автоматически попасть по врагу, если на броске

атаки не выпала натуральная единица. Защитную способность можно применить даже после того, как брошена кость повреждений, однако она работает только против прямых атак и не затрагивает урон от окружающей среды, эффекты без броска на попадание и т.п. Атакующую способность требуется заявлять до броска атаки, и она действует только в реальной схватке до смерти, не влияя на соревнования и тому подобные занятия. В ходе боя можно применить только одну из этих двух способностей, по выбору игрока.

Кикимора не может пользоваться оружием или инструментами в таком состоянии, однако её ногти отрастают на несколько дюймов, наносят $k6$ урона $+1\frac{1}{2}$ уровня кикиморы с округлением вверх и считаются волшебным оружием. Базовый бонус атаки кикиморы становится равен её уровню.

Один раз за бой кикимора-плакальщица может издать оглушающий визг, который наносит всем живым существам в радиусе 60 футов от неё по $k6+1$ урона за каждые два полных уровня кикиморы. Успешный спасбросок стойкости со стороны жертвы уменьшает полученный урон в два раза с округлением вверх.

Пакости

Поскольку кикимора — сверхъестественное существо, её неудачи иногда оказывают неожиданное влияние на ситуацию и окружающих персонажей. Если при проверке характеристики у кикиморы-няньки выпало 2 или 3, ведущий делает бросок $k12$ по таблице ниже, чтобы определить необычные последствия, сопровождающие провал.

- 1 При следующей проверке на случайную встречу для группы кикиморы случайная встреча происходит автоматически, независимо от результата броска.
- 2 Над головой кикиморы в радиусе 30 футов сгущаются тучи и начинает идти дождь, даже если она находится в укрытии или в подземелье. Дождь длится $k6$ ходов, тушит открытый огонь и способен затопить небольшую комнату, если её запечатать. Всё это время

- кикимора не может использовать дистанционные атаки, а дистанционные атаки по ней производятся со штрафом -2 .
- 3 В течение $k6$ ходов любая надетая на кикимору одежда и доспехи истошно кричат. Единственный способ остаться в тишине — ничего в это время не носить.
 - 4 В голове случайного члена группы начинает вещать голос совести, который в течение $k6$ дней скрупулёзно перечисляет раз за разом все проступки и прегрешения героя, укоряя его и всячески стыдя. Постоянный бубнёж отвлекает персонажа, накладывая штраф -1 на все проверки и броски атаки; однако, голос также помогает сопротивляться чуждому влиянию на разум — все спасброски против такого влияния совершаются персонажем дважды и выбирается лучший результат.
 - 5 На коже случайного члена группы появляется красная зудящая сыпь. Сыпь мешает персонажу спать, и в течение $k3+1$ дней он не восстанавливает хит-пойнты отдыхом. Сыпь не заразна и не может быть вылечена раньше времени никакими способами.
 - 6 Из инвентаря кикиморы исчезает случайный предмет. Если у кикиморы ничего нет, случайный предмет исчезает у одного из членов группы.
 - 7 Все верёвки, тетивы, поводья и прочее в радиусе 60 футов от кикиморы спутываются в ужасные узлы. Чтобы распутать такой узел (то есть привести один предмет в готовность) нужно потратить $k4$ хода.
 - 8 Случайное оружие одного из членов группы кикиморы ржавеет и получает штраф -2 к броскам атаки и урона. Очистить оружие можно за $k4$ хода.
 - 9 В месте, где стоит кикимора, начинает стремительно разрастаться яркий цветущий плющ. За $k6$ раундов плющ заполнит объём размерами $10 \times 10 \times 10$ футов, сделав невозможным движение сквозь него. Пока плющ растёт, из этой зоны можно выйти, но те, кто застрянут внутри, полностью потеряют способность двигаться.

Побеги плюща не горят и постоянно регенерируют, так что прорубиться сквозь них невозможно. Через $k4$ хода после появления плющ засохнет и рассыплется.

- 10 В течение $k4$ ходов кикимора оставляет за собой мокрые следы, от которых невозможно избавиться никакими средствами.
- 11 Кикимора внезапно находит у себя в кармане драгоценный камень стоимостью $k10 \times 10$ монет, однако при этом в радиусе сорока футов от неё портятся все припасы и рационы.
- 12 Благодаря неожиданному повороту судьбы кикимора добивается успеха в почти проваленном деле и успешно проходит проверку.





Приложение 3

Случайные болезни

Всякий раз, когда персонаж становится жертвой обычной случайной болезни — например, когда его кусает крыса или другое существо, распространяющее болезни в вашей игре — бросайте $k8$. Если персонаж получает болезнь из-за Поцелуя Лихорадки, бросайте $k12$ — он рискует подхватить сверхъестественную или «улучшенную» сёстрами заразу.

- | | |
|------------|-----------------|
| 1 Нома. | 7 Тиф. |
| 2 Чума. | 8 Золотуха. |
| 3 Проказа. | 9 Потница. |
| 4 Оспа. | 10 Цинга. |
| 5 Трясуха | 11 Лодора. |
| 6 Увеит. | 12 Серая желчь. |

1. Нома

Персонаж не может вылечить болезнь не магическим способом. В течение $20+k20$ дней, у него начинается зуд в щеках, и появляются первые язвы, они никак не влияют на него. После этого, в течении $10k10$ дней язвы становятся явно заметными и снижают спасбросок от Яда и Смерти на 1. В течение следующих $5+k5$ дней, язвы разрастаются, мягкие ткани начинают разрушаться и выпадают зубы. Спасбросок уменьшается на 2, маги теряют возможность читать заклинания, если не вставят себе искусственные зубы. Ещё через $k5$ дней, персонаж теряет $k4$ пункт Харизмы навсегда.

2. Чума

Персонаж в течение $2+k4$ дней, начинает обнаруживать на своём теле бубоны. Пока их легко спрятать. Если не исцелить болезнь с помощью магии на этом этапе, к шестому дню поднимается температура и начинается лихорадка. Персонаж получает штраф -1 ко всем действиям в первый день, -2 во второй и так до -4 на четвёртый. После получения штрафа -4 на все броски, бубоны уже невозможно спрятать. Затем персонаж должен совершать спасбросок от Яда и Смерти каждый день, и в случае провала терять $2k6$ хп (штраф -4 на все броски сохраняется). По истечении (30–Телосложение) дней, болезнь отступит. Чума крайне заразна, и каждый контактирующий с больным должен совершить спасбросок от Яда и Смерти, чтобы не подхватить заразу.

3. Проказа

Эта болезнь является своеобразным счастливым билетом для персонажа — если она ему выпала, велик шанс, что герой просто не доживёт до момента, когда она проявится. После заражения проказой, Мастер бросает $5+k6$, чтобы узнать, через сколько месяцев проявится болезнь. Если выпадет 6, Мастер бросает ещё раз, добавляя выпавшее значение к имеющейся сумме. Шестёрки, таким образом, могут взрывать-ся до бесконечности.

После завершения инкубационного периода, персонаж начнёт терять по 1 пункту Телосложения и Силы каждый месяц. В течение 3 месяцев, его лицо будет изуродовано кожными наростами, и его Харизма уменьшится до 6 (если было меньше, то так и останется).

4. Оспа

Персонаж в течение $k4+1$ дней обнаруживает на своём теле сыпь. Пока это никак не влияет на него. Ещё через $k4+1$ дня игрок совершает спасбросок от Яда и Смерти, и в случае провала начинается сильная лихорадка. Любые действия проходят со штрафом -4 , персонаж получает $k4$ урона каждый день. Если спасбросок пройдёт успешно, температура

всё равно повышается, давая штраф –1 ко всем броскам. Такое состояние длится ещё $k4+1$ дня. После этого, по всему телу начинают появляться оспины, лихорадка спадает (остаётся лишь штраф –1 ко всем броскам).

Оспины снижают Харизму и Телосложение персонажа на 1 навсегда. На $k4+1$ дня наступает период затишья. Когда он заканчивается, персонаж совершает новый спасбросок от Яда и Смерти. В случае успеха, ещё $2k4+2$ дней он будет лежать с высокой температурой (–1 ко всем броскам), его спасброски ухудшатся на 1 и он потеряет 1 пункт здоровья навсегда.

В случае провала, персонаж в течении $2k4+2$ дней будет находиться в бреду. Он не сможет предпринимать никаких действий, кроме ходьбы и принятия пищи, его спасброски ухудшатся на 4, и каждый день он будет терять по $k4+1$ хп. Если персонаж переживёт эти дни, он выживет. Оспа крайне заразна, и каждый контактирующий с больным должен совершить спасбросок от Яда и Смерти, чтобы не подхватить заразу.

5. Трясуха

У персонажа начинают подрагивать конечности, а иногда и голова. Бросьте $k6$, чтобы определить ситуации, в которых возникает тремор:

- 1–2 Любая потеря хп вызывает тремор, который длится 2 раунда после получения урона.
- 3 Вид сверхъестественного существа вызывает тремор, который длится $k4$ раунда.
- 4 Совершение любого спасброска вызывает тремор, на $k4$ раунда.
- 5 Тремор возникает в начале любого открытого вооружённого конфликта и длится $k4+1$ раунда.
- 6 Тремор проходит только во сне.

Персонаж, чьи конечности трясутся, совершает все проверки атаки со штрафом –1, все проверки воровских навыков со штрафом –2.

6. Увеит

Зрение персонажа начинает стремительно ухудшаться. Персонаж должен совершать спасброски от Яда и Смерти в конце каждой $k4+1$ недель, и в случае провала болезнь переходит на новую стадию.

1. Зрение ухудшается, персонаж получает штраф -2 к дальним атакам.
2. Появляется пелена перед глазами, которая даёт -2 ко всем действиям, требующим зрения.
3. Персонаж слепнет.

7. Тиф

Персонаж чувствует недомогание, становится бледным и слабым. В течение $k4$ дней это лишь внешние проявления, после этого срока, спасброски персонажа ухудшаются на 1. Так продолжается ещё $k4$ дня. Затем у персонажа поднимается лихорадка, вздувается живот, начинаются запоры и головные боли.

Каждый день, в течение следующих $k6+4$ дней, персонаж бросает $k6$, чтобы уменьшить одну из своих характеристик на 2. Если какая-то характеристика опустится до нуля — он умрёт.

Когда срок острой формы болезни закончится, персонаж совершает спасбросок от Яда и Смерти. В случае провала, острая форма продолжится ещё в течение $k6$ дней, в случае успеха, персонаж идёт на поправку. Его характеристики восстанавливаются на 1 в день. Тиф крайне заразен, и каждый контактирующий с больным должен совершить спасбросок от Яда и Смерти, чтобы не подхватить заразу.

8. Золотуха

На коже персонажа появляется $k4+1$ гнойника, большая часть в районе шеи и ушей. Каждый гнойник назревает в течение $k4+4$ дней, всё это время они чешутся, болят и издают неприятный запах — персонаж получает штраф -1 броску реакции, пока гнойники на его теле.

После того, как гнойник созреет, он наносит персонажу 1 урона, оставляя после себя рубец, а игрок бросает к6. Если выпало 6, появляется ещё к4 новых гнойника. Если рубцов больше 6, персонаж теряет 1 пункт Харизмы.

9. Потница

Это не совсем болезнь, но поцелуй Лихорадки может наградить и ей. Каждая неделя, проведённый в доспехах (спать можно и без них, считаются именно дни, проведённые в активной деятельности), будет вызывать спасбросок от Парализации, и в случае провала «болезнь» перейдёт в новую стадию.

Если персонаж также одет в тяжёлую зимнюю одежду или дело происходит в жарком регионе, спасбросок совершается со штрафом -2.

1. Появляется зудящая сыпь, неприятная, но не влияющая на героя.
2. Сыпь зудит, чешется и болит так сильно, что персонажа получает штраф -1 ко всем броскам.
3. Штраф увеличивается до -2, персонаж теряет 1 хп, а его АС уменьшается на 1.
4. Расчёсанная сыпь кровит, персонаж получает к3 урона каждый вечер, его АС уменьшается на 2, а штраф становится равным -4.
5. Персонаж расчёсывает себя так сильно, что теряет уже к6+1 урона каждый вечер. Штрафы остаются теми же.

Вам не стоит использовать эту «болезнь», если она не была вызвана поцелуем Лихорадки.

10. Цинга

Персонаж должен получать качественное питание, в течение всей жизни после получения этого проклятия. Если персонаж получил болезнь не в результате поцелуя Лихорадки, она полностью излечивается правильным питанием.

Если Мастер считает, что персонаж питался не качественно (не ест ничего, кроме любых видов рационов и дешёвой пищи в тавернах и трактирах) в течение недели, он может потребовать спасброска

от Смерти. В случае провала, болезнь становится сильнее, в случае успеха — остаётся на том же этапе.

Этапы развития цинги:

1. Лёгкая сыпь и другие внешние проявления, не отражающиеся на персонаже.
2. Лёгкая слабость и ломота в костях, персонаж имеет на 1 хп меньше и не может его восстановить.
3. Слабость, ломота в костях, выпадение зубов. Персонаж имеет на 2 хп меньше и не может его восстановить, его спасбросок от Яда и Смерти уменьшаются на 2. Маги теряют возможность читать заклинания, если не вставят себе искусственные зубы.
4. То же самое, но сильнее — хитов становится на 4 меньше, зубов не остаётся, спасбросок уменьшается на 4.
5. Смерть.

11. Лодора

Рот персонажа наполняется маленькими, острыми шипами. По одному шипу вырастает каждую ночь, с момента получения заболевания. Обычно они растут из щёк, но некоторые вылезают из нёба, дёсен и языка. Всего должно вырасти 2к8 шипа, прежде чем болезнь перейдёт в активную стадию.

Как только шипов становится больше 9, персонаж получает возможность кусать врагов, нанося им $k4+1$ урона. Когда болезнь переходит в активную стадию, персонаж начинает испытывать страшное чувство голода. В течение первой недели, во время активной стадии, ему нужно удвоенное число рационов, чтобы утолить голод.

В начале второй недели активной стадии, персонаж теряет возможность переваривать растительную пищу и может питаться только мясом (сырым, варёным, жареным — не важно). Необходимость потреблять удвоенное число рационов сохраняется.

В начале третьей недели, персонаж совершает спасбросок от Магии, со штрафом -2 . В случае успеха, болезнь возвращается к началу

активной стадии (можно есть любую пищу, но в удвоенном объёме) и больше не прогрессирует. В случае провала у него выпадают зубы, и вместо них из дёсен вылезает ещё 64 острых шипа. Губы гниют, челюсть деформируется, превращая рот в круглое, полное шипов отверстие. Персонаж теряет способность внятно говорить, его Харизма снижается до 4 (если было меньше, остаётся на прежнем уровне), однако он получает возможность атаковать ртом, нанося $2k4+1$ урона.

12. Серая жёлчь

Персонаж чувствует боли в области живота, и одновременно с этим ощущает проблемы со зрением. На протяжении первых $k6+1$ дней, это лишь мелкие неудобства. По истечении этого срока, желудок персонажа начинает выделять серую жёлчь всякий раз, когда герой видит яркие или цветные образы.

Находясь в темноте, или в плохо освещённом помещении (свечи, лучины), или при свете факелов, но в подземелье — персонаж не испытывает проблем.

Днём на улице, в городе или в лесу, жёлчь начинает выделяться. Игрок совершает спасбросок от Магии, и в случае провала, наносит себе $2k4$ урона. После этого, герой может усилием воли заставить себя очистить желудок, и существа в 5 футах от него должны будут совершить спасбросок от Дыхания, или получить $2k4$ урона от серой жёлчи. Если герой не уйдёт в тёмное и сырое место в течение часа, приступ повториться.

Если же персонаж попадает на яркий и шумный праздник, спасбросок от Магии проходит со штрафом -2 , серой жёлчи достаточно, чтобы нанести $3k4$ урона, а новый приступ приходит каждый ход.







DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables are open game content.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this

License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affx such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Тёмное и сырое



Red Hedgehog

г. Благовещенск, 2021 г.